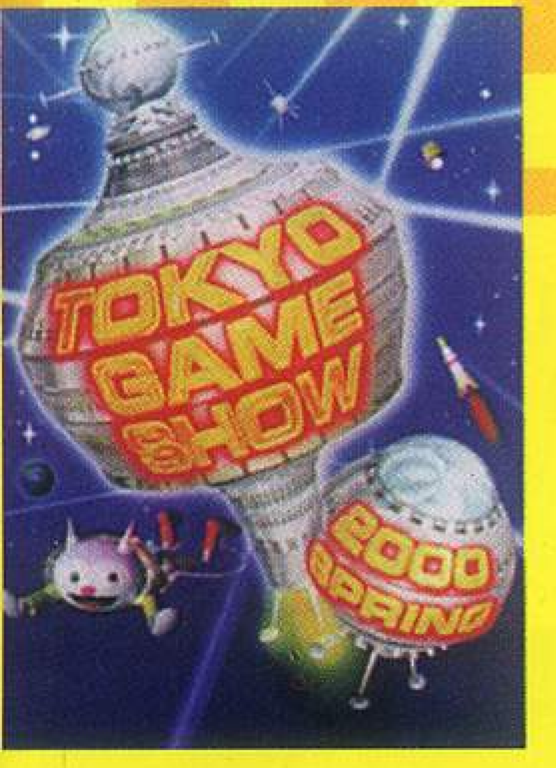

电子游戏软件
重案新闻：
第四届日本游戏大赏颁奖
免费赠送四开招贴
（彩版）
新世纪电玩美少女
PS2重头游戏爆发
海报精选
（攻略）
北欧战神传～全剧情＋全迷宫地图
龙骑士传说～游戏小说欣赏
莎木2～全剧情、全地图、全事件（权威版）
（PS2主力厂商分析）
CAPCOM的游戏王国
另类游戏：牧场物语
爆笑漫画：编辑部大乱斗
PS光头无敌加高法
超级无敌火炮
电玩八卦看个够
2000
GAME风景线
增刊
电玩编辑部全力制作特别报导
PS2一炮冲天！索尼股份应声落地！



BE COOL 我说了算!
都市流行
画报
都市流行春季版
青少年最COOL的街头文化
全景大扫描——。
2000年4月27日出版，定价19.80元
跨躍2000
球鞋創新科技概念
最FASHION的春装
最HOT的手表
最LOVELY的玩具
最NEW的运动鞋



游戏千年 欢悦千禧

~TOKYO **GAME** SHOW **2000** SPRING~

新千年的东京游戏展于3月31日至4月2日在幕张顺利举行。尽管电脑界大哥微软（microsoft)在会场隔壁的饭店举行了大规模的X-BOX伙伴会议，颇有喧宾夺主之味，但游戏业界的各大巨头依旧各自使出看家本领，纷纷将自己的“大作”展露出来。但是不能否认的是这新千年的Game Show并没有人们事先想象的轰动。闲话少说，我们还是去现场看看吧！

东京游戏展





SQUARE+COCACOLA=?





↑←可口可乐用《FF IX》中的角色做的全CG广告，很象一部有趣的卡通作品。



↓无数次延期的《DQII》究竟何时才能“出山”？





↑《桑巴DE阿明哥》，绝对热情的新世代音乐游戏。

漂亮妹妹们

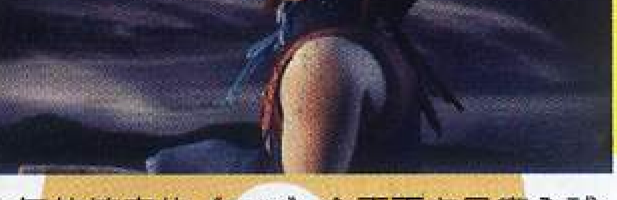






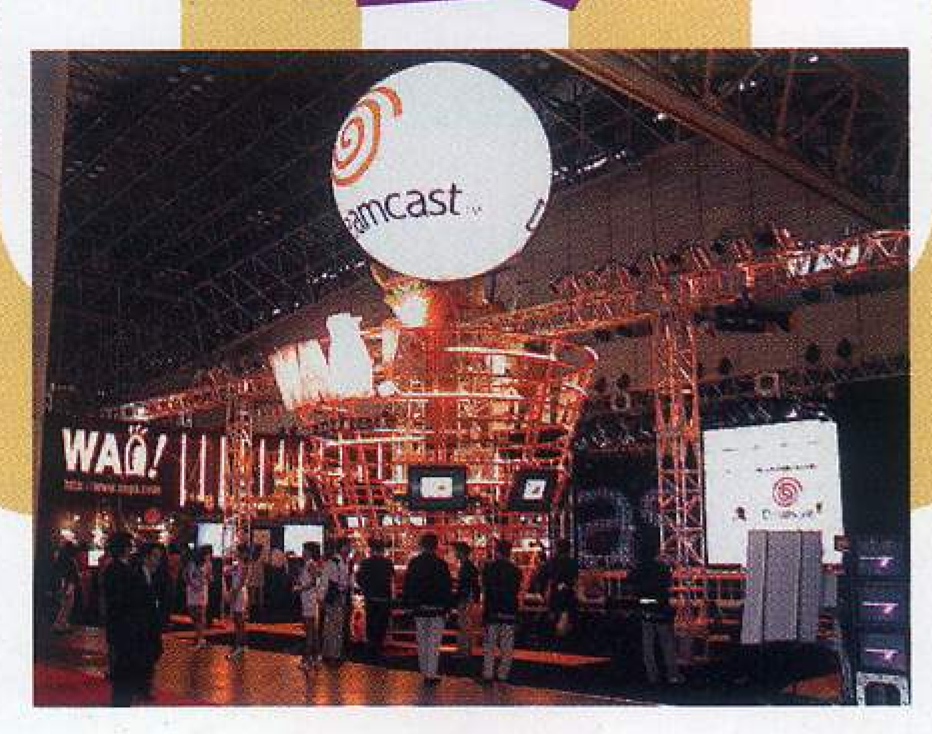






↑气势恢宏的《FF IX》会否再次风魔全球呢？



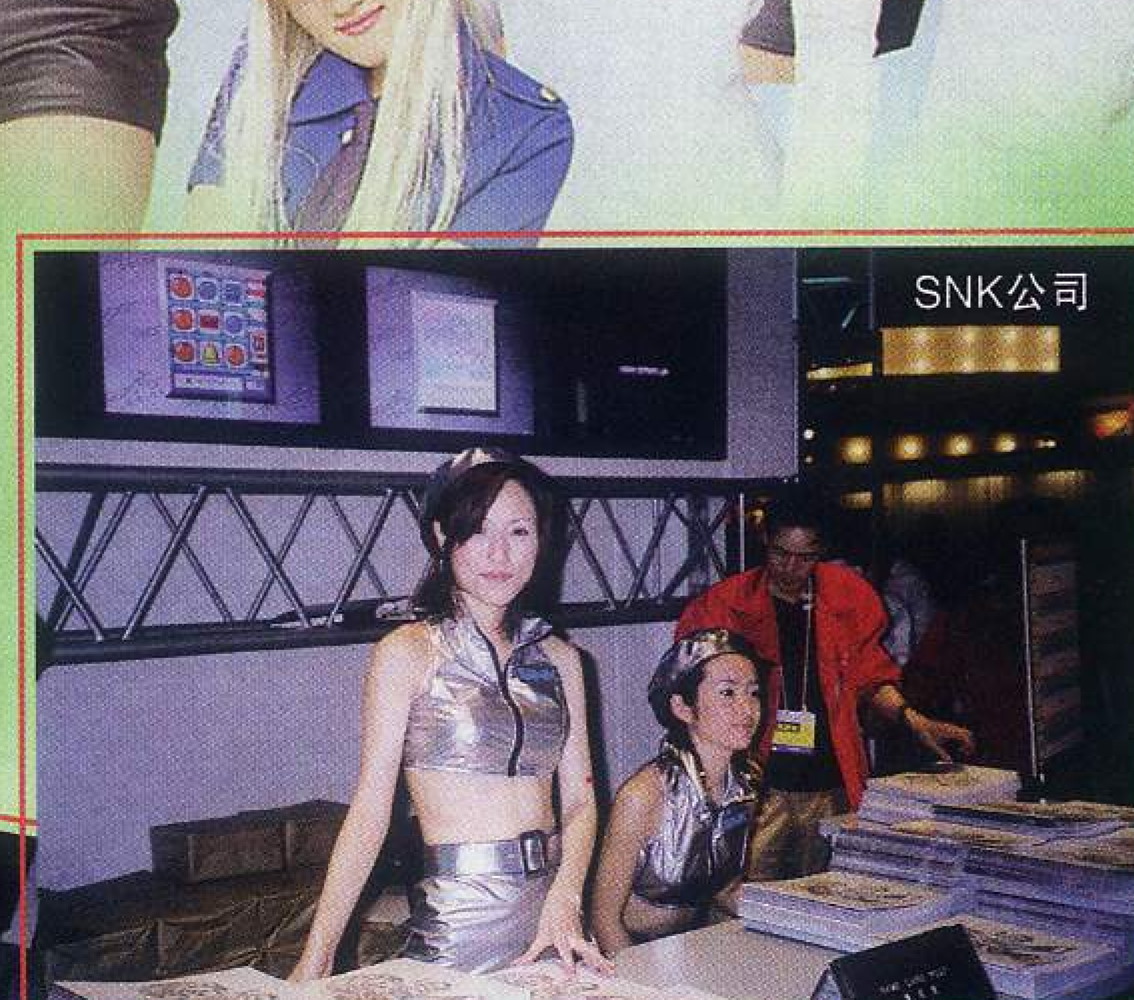





新千年的电玩
netWAR
net WAR小姐
ATLUS公司
NAMOO公司
SEGA公司
ENIX公司

美少女


BANDAI公司


SNK公司

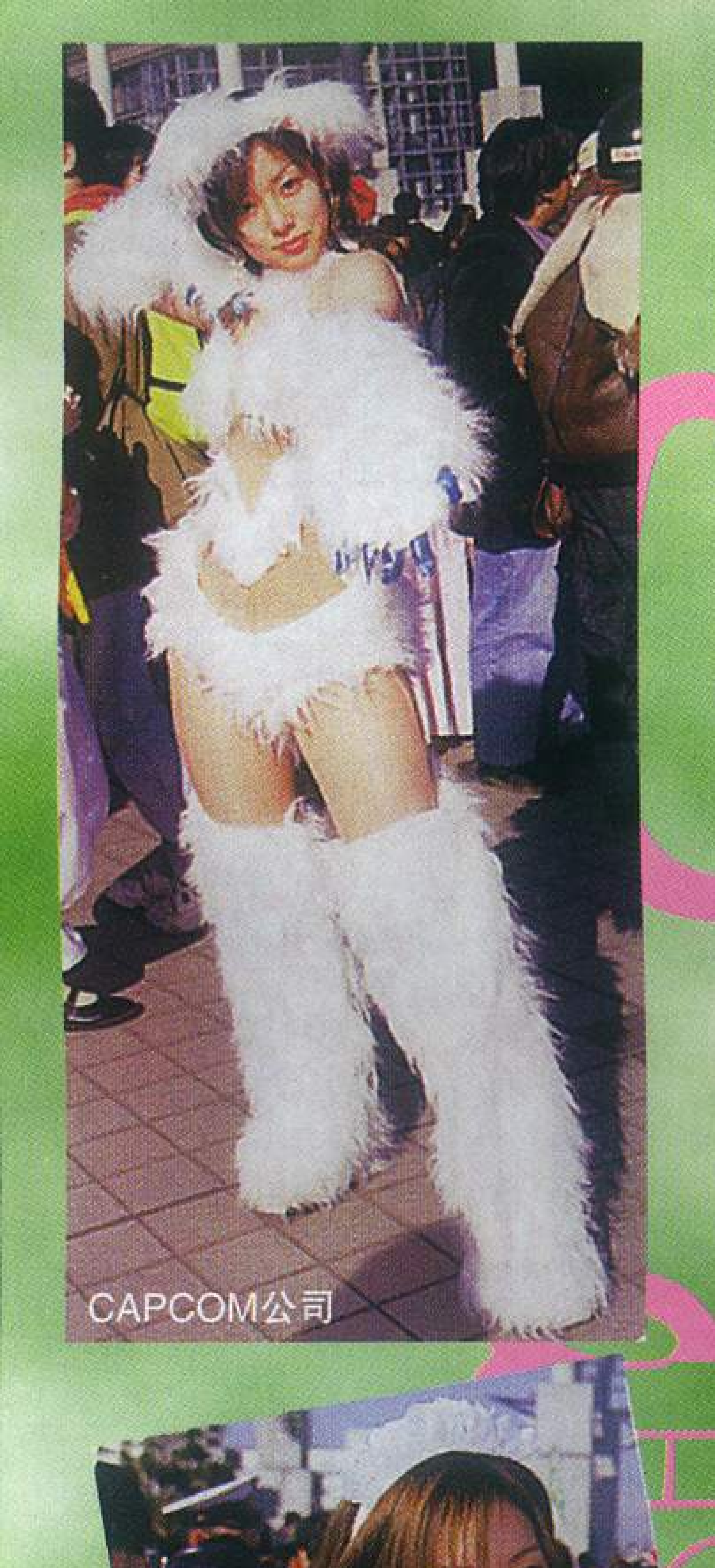

BANDAI公司

KONAMI公司

尽管新千年的第一次“东京游戏展”在一片安静中落下了帷幕，但其间弥漫的硝烟仍能依稀闻见，这里暂且不去讨论什么“战争”，我们要看的还是那些漂亮妹妹，她们有个响亮的名字——电玩美少女！！

也许命名为“电玩美少女”有些牵强，诚然她们不是什么纵横业界、叱咤风云的游戏英雌（例如像《古墓丽影》中的劳拉），但她们，也许只有她们，这群活跃在你我左右、伴随我们游戏生涯的妹妹才是距离我们最近的“电玩美少女”吧，对不对，电玩哥哥、弟弟、姐姐、妹妹们！





CAPCOM公司

KONAMI公司



NAMCO公司



我们高呼："电玩万岁、美丽无敌！"



CAPCOM公司





CAPCOM公司



『机动战士高达 逆袭的夏亚』
西口司郎



『夏洛特&查姆查姆』(96年版)
夏元雅人



『梦幻模拟战III』 漆原智志

『少女季』　天野喜孝

2000年增刊目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件

论尽江湖

特稿

攻略人行道

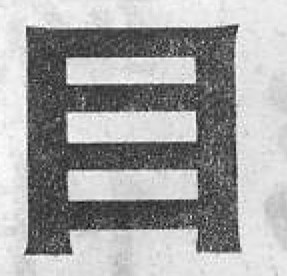
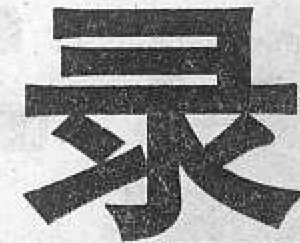
每夜一游

另类电玩

电玩八卦

科普园地

另类格斗天书

目录

秘技天地

游戏点评

彩版目录

备忘录

●《GAME BOY 千年珍藏本》已于四月十五日面向全国发行。各地销售情况良好。读者反映，《口袋妖怪金·银》等攻略详解十分实用。这是人气度十足的 GB 丛书第三弹。前两本《GAME BOY 特辑》和《绝对 GAME BOY 读本》均再版数次。

●《都市流行》(春季版)将于五月中旬发卖，青少年街头流行文化之集大成。前卫、另类是其特色。《都市流行》系列是国内极少数专门反映青少年文化生活的书籍之一。它绝不会落伍，只可能太前卫。把『酷』字印在封面可能是第一，也是唯一吧。

●DDR 高烧不退，想成为 DDR 高手，DDR VCD 光碟及攻略教学本是非常好的参考书，你也可以大开眼界，真乃天外有天啊。

●『赠书大行动』五月二十五日结束，快挤末班车。



春光明媚马蹄急

——千禧游戏开发商会议小记

文/特约撰稿人　王骏生


▲展馆门前的广告上写着:"在游戏历史中找到你的位置。"

位于加利福尼亚南部的圣何塞,是有着"硅谷心脏"美誉的美丽小城。

这里是吸引全世界注意力的地方,不单单因为那上百家电脑巨头,更有一年一度的"全球游戏开发商会议"(GAME DEVELOPERS CONFERENCE),简称 GDC。

在亚洲玩家的心目中,一谈及游戏或与游戏有关的展览、会议,立即想到的就是每年春秋二季召开的东京游戏展(TGS)。但是在欧美游戏玩家和开发商的眼里,GDC 却远比 TGS 重要和著名得多。除了每年五月份的电子娱乐展览(E3),最引人注目的就是这一年一度的 GDC。

GDC 的重要之处,不仅仅在于它是一个游戏新闻的发布和展览的正式场合,更是世界游戏开发商共同探讨未来游戏发展的一个讲坛。每一年的"全球游戏开发商会议",往往都能定下游戏产业的基调,而这千禧年第一次的 GDC,更将为新世纪的游戏形态打下基础。

■话题——网络游戏

这次会议的赞助商,是如今在美国炙手可热的两大公司:微软和世嘉。有关这两家巨头的合作与间隙,在展览之前已传得沸沸扬扬。不过,开发商更大的兴趣,则是在于由这两家公司带来的游戏形态的革命。

在失去先机之后,财大气粗的微软已渐渐抢回了网络浏览器的市场份额(也因此受到了来自政府的麻烦)。当然网络并非只是浏览器一根独苗,微软开发 WIN CE 的动机,就是希望在网络游戏方面也伸上一条腿。虽然 WIN CE 的发展遇到了很大的挫折,但是这并没有阻挡住比尔继续在这一领域奋斗的决心,新近推出的 WIN 2000 和 DirectX 8 彻底则暴露了比尔的野心和胆略。

与之战略相同的是世嘉。该公司的 Dreamcast 主机在美国市场上获得了意想不到的成功,已挤掉了任天堂公司 N64 主机在美国的部分市场,而且有趣的是,Dreamcast 所的使用操作系统正是 WIN CE。不过如果单从性能上来讲,DC 将会是未来机种里最糟糕的一个。世嘉正是看到了这一点,所以把竞争的重点放到了网络化而不是机器性能方面。Dreamcast 不但是世界上第一个附带 MODEM 的家用游戏主机,而且也是世界上第一个支持网络游戏的家用主机。虽然目前 DC 的解制解调器还只能用于上传和下载一些小数据,但是很快的,第一个真正意义上基于家用游戏平台的网络游戏就将在今年夏天推出。

游戏平台的改变促使游戏本身发生变化。在千禧年全球游戏

开发商会议上，与会的大多数开发商都把目光集中在了网络游戏上。一些跨平台的网络游戏也在构想之中。在不久的将来，你也许可以在不同的主机上，通过网络与不同国籍的玩家玩相同的游戏；或者把游戏中心的街机游戏搬到网络上。开发商们现在兴致浓厚，网络正在打开阿里巴巴宝库的大门——但是，这一切都必须取决于网络通道的发展。

与此相对应的是，日本的宽带网将于9月份正式启动，美国也在研制类似的高速网络。同时，世嘉宣布DC将有对应以太网的接口。这些努力必然会把网络游戏发展到一个真正属于游戏的层次。

未来游戏的形式和内容，将很快发展本质的变化。现在是轮到玩家发挥想象能力的时候了。

■焦点——主机大战

参加千禧年会议的收费不低。除去每天一百多美元的住宿费用必须自理以外，还得出400多美元来购买会议用的通行证。这对于人均年收入超过10万美元的圣何赛来说也许不算太多，但是对于普通的游戏爱好者来说就是一笔巨额的财产了。



▲会场门口反对漫画的年轻人正在示威，他们的衣服和标语上写着："漫画滚出去！"

但即便如此，愿意破费来此参加会议的也达到了创纪录的3000多名，其中还有不少是自费参加的玩家。本届GDC之所以有如此大的魅力，主要原因正来自比尔盖茨的微软。

GDC开始前数周，网络上开始流传比尔将亲临圣何塞并正式公布微软跻身游戏市场的杀手锏——X－Box。这个传说中的主机有着令人惊叹的能力和无以匹敌的价格优势，堪称家用游戏主机杀手级的角色。

虽然传说始终是传说，而且微软一直不愿对此消息加以评价。但玩家依然是宁信其有不信其无，无孔不入的记者就更不会放弃这个好机会了。

3月10日早上8:00，离比尔的演讲还有两个半小时，圣何塞市民会议中心门口就有人开始排队。过了不到半小时，大批的与会者和记者从中心对面的GDC会场里涌出，会议中心门口顿时出现一条长龙。

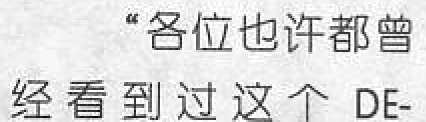
10:00的时候，会议组织者宣布微软的职员和拥有"特别通行证"的与会者可以优先入座，这引起了人群的一片骚动和记者的不满。但是怨言很快被人流所吞噬——可以入场啦！人们飞奔入会场寻找最合适的位子，少顷，由篮球场改建的市民会议中心便被塞得满满的。

10:30，身材微胖的前任微软总裁微笑着登场。大概是由于此次来办正事而不是来投诉的人居多，预想中的蛋糕和苹果派并没有出现，而是令人激动的掌声。在说了一大段有关电脑游戏未来的废话之后，比尔终于切入了正体。

传说不再是传说，X－Box终于以极酷极现代派的X构架正式登场亮相，而比尔对DirectX 8的大力推崇也不由得使人想到微软主机的命名也许同DX颇有一些关系。然而还没待人细想，灯光渐暗，戏剧性的一幕便开始了……


▲会场外有许多人在等待比尔·盖茨。

焰火！会场的大投影上出现的居然是当初PS2公布时的焰火演示画面！这真有点令人吃惊，难道说比尔的脑子出了问题？哦不，还有下文……


"各位也许都曾经看到过这个DEMO。"比尔作憨笑状，与会者一片笑声。"不过今天稍有不同。"

果然不同。与PS2当初的单色焰火相比，X－Box所演示的是更华丽、更绚烂的焰火。不但如此，视角还可以随意地旋转、伸缩，焰火可以随意地出现在画面任何一个位置上。最令人吃惊的是，焰火是在水面上施放的。那水面的波纹和焰火的倒影完全到了以假乱真的水平！

会场一片掌声。但好戏才刚刚开了个头。

一张精致如照片的大理石桌面，忽然变成了一汪清水。那水面自然又是似曾相识的，然而波纹、倒影和水池的深度感，却远非当初的PS2能够比得上！

又是一片掌声。戏则继续上演着……

这次是一张光亮的木头桌子。这个类似的东西不少人都曾在去年看索尼演示过，不过那时的桌面可没有那么明亮，桌上也没有那么多的东西，也没有那么多的反光和投影……天哪，比尔打开了桌面的台灯，又启动了玩具飞机和玩具坦克，还有碰撞球在来回不停的摇摆……这些灯光和投影的处理能力，简直让人叹为观止！

镜头一转，画面上出现了桌边墙上挂着的一张全家福。这好象太平常了吧……等一下，左下角那个傻小子是谁？好象是一个叫BILL的家伙吧？……微软帝国的国王又一次赢得了热烈的掌声。

演示在继续着……

X－Box的演示动画和主机的性能，相信很多读者已经从网络上或者其他媒体领教过了，这里本不应多费口舌，之所以嚼舌半天，主要还是出于对比尔孩子般执著的惊叹。他似乎太着急想证明微软的实力了，在大幕正式拉开以前，他就主动把PS 2拖入了战团。

当然，要真正与如日中天的SONY拉开对打，除了有INTEL、NVIDA这些硬件上的盟友之外，比尔还需要至少两个方面的配合：软件和价格。其中软件则是最重要的一环。

与PS 2双处理器比较困难的开发环境相比，基于WIN 2000和DirectX 8操作系统的X－Box显然会更受开发商的欢迎，不过软件工程师们对微软特有的蓝屏也是心存畏惧，而且恐怕玩家也不愿意在游戏达到高潮时看到这大海的颜色。也许正是因为如此，BILL才特意强调了X－Box的稳定性——不单单是主机结构将保持长时间的稳定（4年不变？），而且操作环境也将十分稳定。事实是否如此现在还不得而知，反正这次展示并没有出现WIN 98那令人尴尬的一幕。

在微软自我炫耀的软件加盟表中，我们没有看到曾经是盟友的世嘉、左右业界平衡的SQUARE，却看见了NAMCO、KONAMI、KONAMI这些日本游戏大厂。看来X－Box的魅力还真不是盖的。然而，ACCLAIM所做的那段以X－Box版来嘲笑DC版READY 2 RUMBLE的DEMO又说明了什么呢？也许DC与X－

Box 的互换终究只是传说，而不可能成为现实。（微软终究是瘦死的骆驼比马大，BILL 的演讲会造成了当天纳斯达克股票的剧烈振荡。被抛弃的 AMD 和 GIGA PIXEL 股值下跌了 10%！可见 MS 雄风仍在。）

与热闹的 BILL 演讲会相比，第二天 SONY 美国总裁 PHIL HARRISON 就显得有点无趣，不但人少了一些，而且零零碎碎来得很晚，有的甚至在开始后半个多小时才入场。

HARRISON 以津津乐道的 3 月 4 日 PS2 超成功发售为开场白，幸亏这个时候记者们还不知道第一批 PS2 硬件 BUG 将会给 SONY 带来多大的麻烦，不然的话 HARRISON 的日子肯定不会好过。

凭良心说，PS2 确实是已发售主机中能力最强的，不过开发商对其开发环境一直颇有微辞，这次 HARRISON 的主要目的就是要给大家吃一颗定心丸。演讲中所介绍的一些开发软件，对降低开发的难度确实有不小的贡献。

PS2 正式浮出水面之后也成为了 SONY 新的宠儿，日本厂商的全力支持和近乎疯狂的开发计划则是 PS2 赖以取胜的法宝。HARRISON 展示了许多耳熟能详的 PS2 游戏画面，其中最吸引人的当属 CAPCOM 用 BIO HAZARD 引擎开发的"鬼武者"了。游戏的 CG 动画做得精致无比，简直可与电影相比美，赢得了观众极为热烈的掌声和惊叹。但是在展示一项新技术时 HARRISON 却出了洋相。

当时 HARRISON 试图表演的是基于 PS2 微型摄像头的动作捕捉技术。理论上来说，玩家可以在摄像头前以动作来控制游戏中的人物，这显然将给未来的游戏形式带来极大的突破。但可惜的是，无论 HARRISON 如何挥舞手中的武器，无论灯光师如何调节会场的亮度，大屏幕上的画面就是不动分毫。看来这项技术要从理论走向民用普及还有不短的路要走。

表面上看，SONY 并不惧怕 X－Box 发起的进攻。按照 BILL 的计划，微软的魔盒要在 2001 年秋天才发售。到那个时候，恐怕全世界已经笼罩在 PS2 的阴影之下了。正面接触总是要有的，但是 SONY 可不会象 SEGA 那样，白白放弃这一年的优势。它必然倾全力来维护由 PS 所争得的这一片天空。

也许微软所期待的战争根本打不起来。就象 DC、N64 也不能动摇 PS 的根本一样。

有了微软和索尼，SEGA 总也要插一脚的，更何况这是自己赞助的活动。不过铃木裕的演讲并没有获得想象中的成功。

观众所看到的是对铃木裕充满个人崇拜色彩的宣传片，以及大量莎木的内容介绍。会场上的观众也大多由 SEGA 公司的职员来充填。当被问及 VF4 和 DC 新计划时，铃木裕以"我没有被授权回答这些问题"来搪塞。年过 40 的铃木裕显得比较苍老，笑容多少也有些呆滞和无奈。耐人寻味的是，在事后的采访中，铃木裕居然声称自己不知道 DC 版"VR 特警 2"已经发售，甚至责怪世嘉怎么能不经过他的同意擅自发售这个游戏——他那句"我是这个项目的制作人！"实在令人感慨良多。



▲SEGA 的展台自然以 DC 为主。

无论如何，莎木的制作是相当精良的。从亲赴中国采风，到全篇使用最尖端技术，铃木裕和世嘉这次确实相当努力，但是销售业绩却是相当令人失望。难道这个王牌制作人与世嘉之间的缘分已尽？这可是所有世嘉迷都不愿看到的事啊！

细心的人通过这次大会的特意安排，似乎已经感觉到了业界三雄正在发生悄悄的变化。以往任天堂、世嘉、索尼的三足鼎立，现在已渐变成索尼、微软和世嘉。唯一以传统大佬身份占据交椅的世嘉现在已今不如昔，那么任天堂呢？这个业界往日的老大哥，难道真如美国媒体所说的那样入土为安了吗？

■展览——新技术纷纷出笼

看来任天堂的麻烦也是不小。

在正式宣布推迟发售 GBA 和海豚之后，任天堂就几乎没有了声音。在大会特设的展览上，任天堂也只是在入口占据了一个隐蔽的角落，十分不引人注意。小小的展台上除了三台乏人问津的 N64 之外，便没有任何别的东西。大多数过客的兴趣都是在索取礼品上——装在一个印着"我是任天堂海豚开发商"纸袋里的塑胶小海豚。这就是所有有关任氏新主机的东西。任天堂的意思大概是要改回制作玩具的老路，一门心思开发塑胶玩具了。

其实任天堂现在在主机争斗中正出于一个相当不利的局面。为了与 PS2 赌气而宣布新主机，然后没多久盟友松下又不告而别。现在 PS2 已经卖到到处断货，任天堂的海豚还不知道在哪个犄角旮旯窝着呢！更要命的是微软又横插一杠子宣布了 X－Box，看来海豚计划恐怕也要与当初任天堂版本的"PLAYSTATION"一样胎死腹中了。

趾高气扬的微软和他的盟友，是这次展览的最大的赢家——或者至少光顾者最多。当然这也与财大气粗的 BILL 疯狂赠送惊人礼品有关。凡是访问展台的与会者都有机会获得感应式手柄、遥控鼠标甚至声卡显卡，难怪微软联盟的周围整天人流不断，吆五喝六的劲头不差于当初排队买紧俏商品。

微软这次重点推销的是 WIN 2000 和 DirectX 8，其稳定性和强大的支持能力确实令开发商垂涎三尺。与此相同的还有 MAYA，这个软件借着 SQUARE 和 NAMCO 的成功而声名鹊起，现已成为最先进、最强大的 3D 动画生产软件的代名词。MAYA 的展台总是引发交通堵塞，许多人是坐在地上看完相关介绍的。这种情形实在令人感动。

同样引起交通堵塞的是一个称为 GAME SPY 的展台。它向所有与会者发出了 QUAKE 3 的挑战，获胜者将可以得到价值 2600 美元的奖品。QUAKE 大概是 IT 企业内最流行的连网游戏之一了，加上 GAME SPY 的主战只是一个用左手的娇弱美丽的小女孩，所以愿意一试身手的大有人在。结果没想到所有的人连女孩的皮也伤不着。事后才被告知，原来这个女孩是美国 QUAKE 3 的西部冠军，乖乖，真是人不可貌相啊！

INTEL 在会场上拿出了最新的 1G Hz 频率的奔腾芯片——也许很快又要改名字叫"飞跃"了。芯片的速度居然开始以 GIGA 作标准，这在 2 年还是根本不可想象的—— 不过可能还没有与之相对应的软件和显卡，所以并没有显示出多强的能力。

说到 GIGA，就不得不提到 GIGA PIXEL。这个在近年来突起的公司技术相当先进，颇有向 3D 加速卡老大位置挑战的趋势。虽然微软最终放弃了在 X－Box 中选用他们的芯片，但是 GIGA PIXEL 并不甘臣服。会场上他们公然向 NVIDA 叫板，不但把展台

紧贴在NVIDA旁边，更明目张胆的与GE FORCE做性能比较。在同样的配置下，GIGA PIXEL跑800×600的QUAKE3并打开全屏抗锯齿可以稳定在26帧，而GE FORCE就只有16、7帧。这引得参观者啧啧称奇。更为奇特的是NVIDA居然不声不响，任凭GIGA PIXEL自由发挥，也不明白他怀里埋的什么药。

世嘉的展台就没有这么热闹了。连年上亿美元的亏损伤了元气，不是几台DC可以贴补的。世嘉大概是会场上唯一没有礼品赠送的展台了，展出的作品也很少，而且除了"盗墓者4"之外就没有什么太出奇的作品了。不过EIDOS重回世嘉怀抱的代表作还真的不错，与电脑版相比亦不逊色。另外，好在DC在美国还算红火，来咨询开发DC游戏的厂商还是不少，尤其是一些中小型的软件公司和个人开发者。

▲图片上方的小台子上放着ioMEGA为SEGA开发的专用Zip驱动器。

在离世嘉不远的IOMEGA展台上，意外地发现了Dreamcast专用的ZIP DRIVE。虽然这个驱动器没有外壳，但是芯片上贴的"FOR SEGA Dreamcast"却暴露了身份。更有趣的是，接驳了该驱动器的DC，居然演示着是"SONIC 3D"、"樱大战"等土星游戏！这不禁让人对DC版SS模拟器又产生了暇想。也许世嘉会在发售该ZIP DRIVER时预装一个模拟器？这对于世嘉来说可完全不是难事。

不过IOMEGA的工作人员却不愿多说。他们只是表示针对Dreamcast的ZIP DRIVER早已开发成功，发售与否是SEGA的计划，IOMEGA完全不管。至于何时发售、发售时预装什么软件，这与他们也一概无关。

有了世嘉，自然少不了打对台的PS2。看来尽管世嘉和微软是本次会议的后台老板，他们还是表示出了一定程度的宽容。NAMCO的R5和铁拳TAG TOURMENT是最受瞩目和欢迎的，试玩的人一直都排着长队。不过大家对PS2所暴露出来的严重锯齿问题还是颇有微辞，看来要开发出高质量的PS2软件还需要一段较长的时间。

硬件大幅度提升之后，急需与之相配套的软件支持。这或许是GDC另一个意图吧？

■结尾——未完的故事

千禧年的曙光正渐渐散去，游戏界新的一天正在开始。在不久之后的TGS春季展和E3上，还会有更多的惊喜出现吗？我们拭目以待。

事件 EVENT

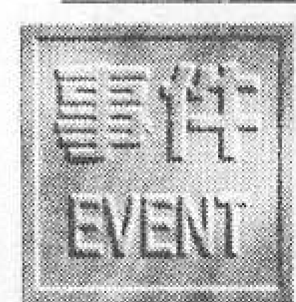
美国公司没完没了 要求美国禁卖DC

本刊讯 美国半导体厂商RAMBUS日前向美国国际贸易委员会(ITC)提出诉讼，要求禁止美国输入和销售采用日立CPU和芯片的DC主机，原因是日立公司侵犯了该公司的专利。

RAMBUS公司说：日立制作所制造的SDRAM、DDR SDRAM等内存产品和SH系列微处理器所使用的界面部分侵害了该公司四项专利，因此我们对此提出诉讼，要求ITC对搭载这些日立制品的DC主机进行调查，并要求美国停止进口和销售这种游戏机。

SEGA对此表态：我们知道美国RAMBUS公司向美国联邦地方法院提出诉讼，控告日立公司侵害该公司的专利。这次他们又向美国的贸易管理部门ITC提出诉讼。但我们只是日立公司SH－4CPU的一个用户，不明白他们为什么针对我们公司的产品，他们应该与日立公司去解决专利的问题，而不是与我们打官司。

目前ITC正在对此事进行调查，如果调查内容与RAMBUS公司控告的内容相符，DC主机将不能在美国继续发售，那么DC主机的最大市场就会完全丧失，对于SEGA来说，可以说是灭顶的打击。



SCE状告他人侵权 PS2音箱延期发售

本刊讯 一组对应PS2主机发售的功放和音箱产品，由于SCE公司提出侵权诉讼，所以被迫延期发售。

这组名为"Audio Storm PST"的对应杜比数码5.1声道的音响系统是美国GALLANT公司制造，由日本惠安公司作为日本代理的。SCE公司称："Audio Storm PST"中功放和音箱的颜色和外形的设计酷似PS2，请求先不要在日本销售这个产品。所以原定于4月下旬发售的"Audio Storm PST"只能延期发售，等待结果。

"Audio Storm PST"的售价为29800日元(约合人民币2350元)，其中的功放部分与PS2主机放在一起确实有非常统一的感觉。



IMAGINEER与欧美厂商合作 推出五款类型各异的PS2游戏

本刊讯 3月24日，日本IMAGINEER公司公布与欧美几家大派软件公司合作，将推出五款PS2游戏。IMAGINEER公司在日本一直致力于代理日本以外的制作公司所制作的游戏软件，我国前导公司的电脑游戏"官渡"就曾经被其代理在日本发行。这次与其合作的公司包括英国的RAGE GAMES、ZEDTWO，美国的The 3DO Company/NEW WORLD COMPUTING等知名欧美厂商。

IMAGINEER公司将代理发售的PS2软件包括以下五款：

■"WILD WILD RACING" 英国RAGE GAMES公司制作，是以大自然为舞台的赛车游戏，预计今年六月发售。

■"アクアクア" 英国ZEDTWO公司制作，是由水与土和各种宝物等要素所组成的PUZ，据称难度不低。

■"RALLY HARD" 英国RAGE GAMES公司制作，从名称上就可以看出这是一款拉力赛车的游戏，并且利用PS2强大的机能，使游戏的效果不凡。预定今年冬天发售。

■"MIGHT & MAGIC" 美国3DO公司制作，是电脑上著名的RPG游戏，国内译名为"魔法门"。PS2版中加入了方便初玩者的系统，并且有原创的剧情。预定今年冬天发售。

■"タイフーン" 英国RAGE/DID公司制作，是战斗机模拟游戏，预定明年发售。

合金装备·幽灵通天塔



在GAME BOY版“合金装备”中设定有可做舞台选择的模式。在此模式中，玩家可以无限制地游玩已经破关的舞台。除此之外，将所有舞台都全破的话，就会新增“SPECIAL”菜单。这里将会出现与主线剧情不一样的任务，让玩家体会到截然不同的乐趣。

GBC	厂商:KONAMI	类型:ACT
	发售日:2000.4.27	

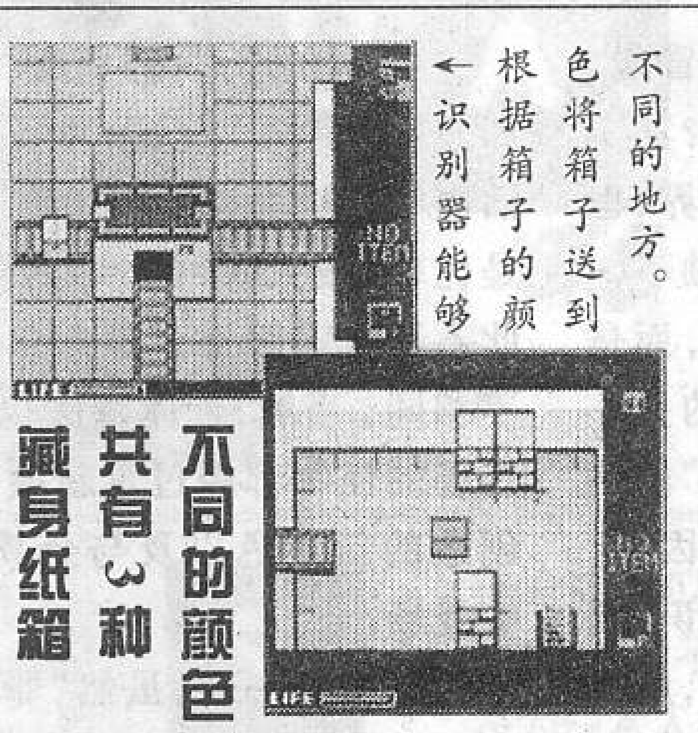


接续5期彩页的内容，继续为玩家曝光5至7舞台的任务！



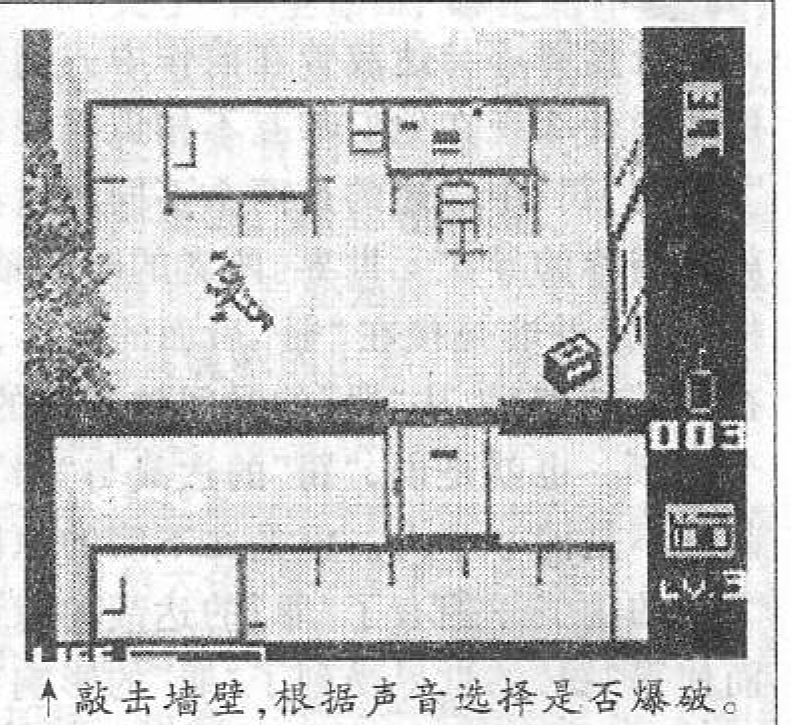
STAGE 5 活用藏身纸箱

这个舞台的目的是救出被抓走的哈克斯博士。首先，在身上覆盖黄色厚纸箱的状态下站到2楼的输送带上，然后去拿取红色和蓝色的厚纸箱。接着，利用新获得的厚纸箱移动到不同的输送带上，并且朝着1楼前进。只要在哈克斯博士所在的房间，用C4炸弹破坏墙壁就算过关。



←识别器能够根据箱子的颜色将箱子送到不同的地方。

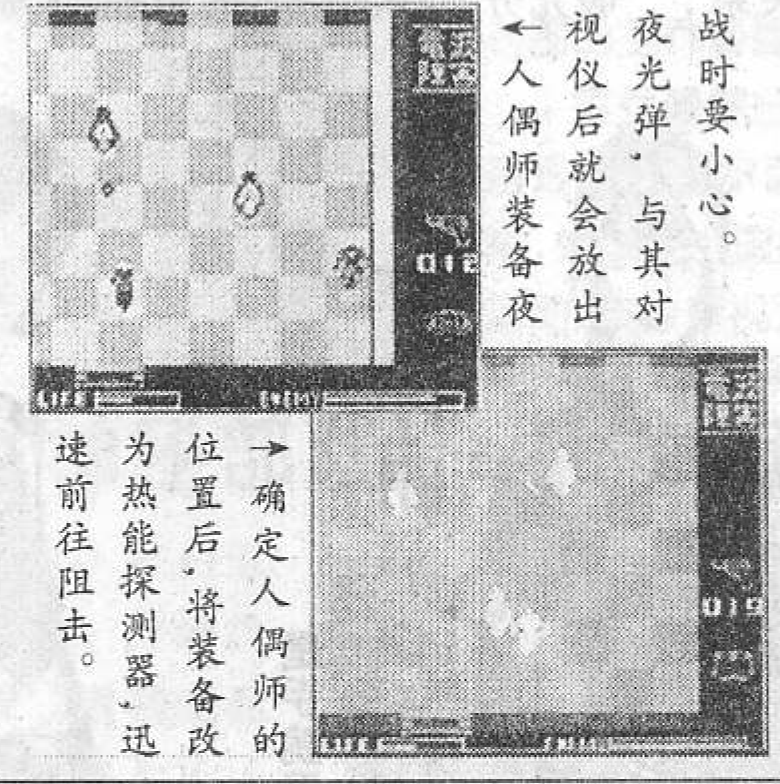
不同的颜色共有3种藏身纸箱



↑敲击墙壁，根据声音选择是否爆破。

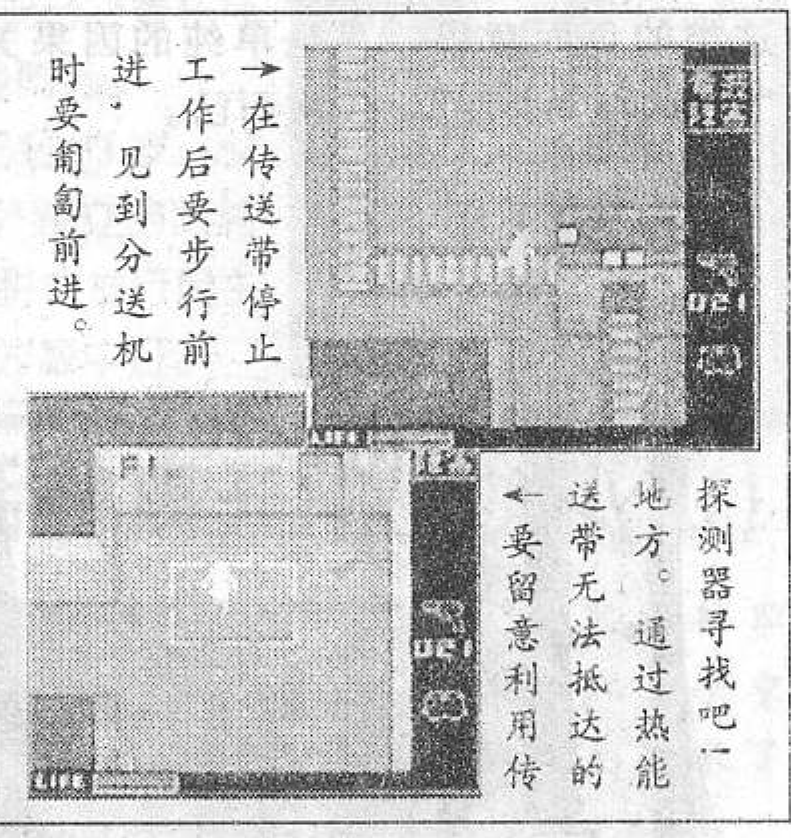
STAGE 6 热能探测器

舞台6不久就会发生兵舍的停电事件。由于在黑暗中摸索着移动是件非常危险的事，因此这时就要装备起可将热能变成影像的热能探视镜。另外，和舞台5不同的是，因为这时是停电的状态，所以可以在输送带上直接移动。只要能移动到1楼西北边的出口，这个舞台就算完成。



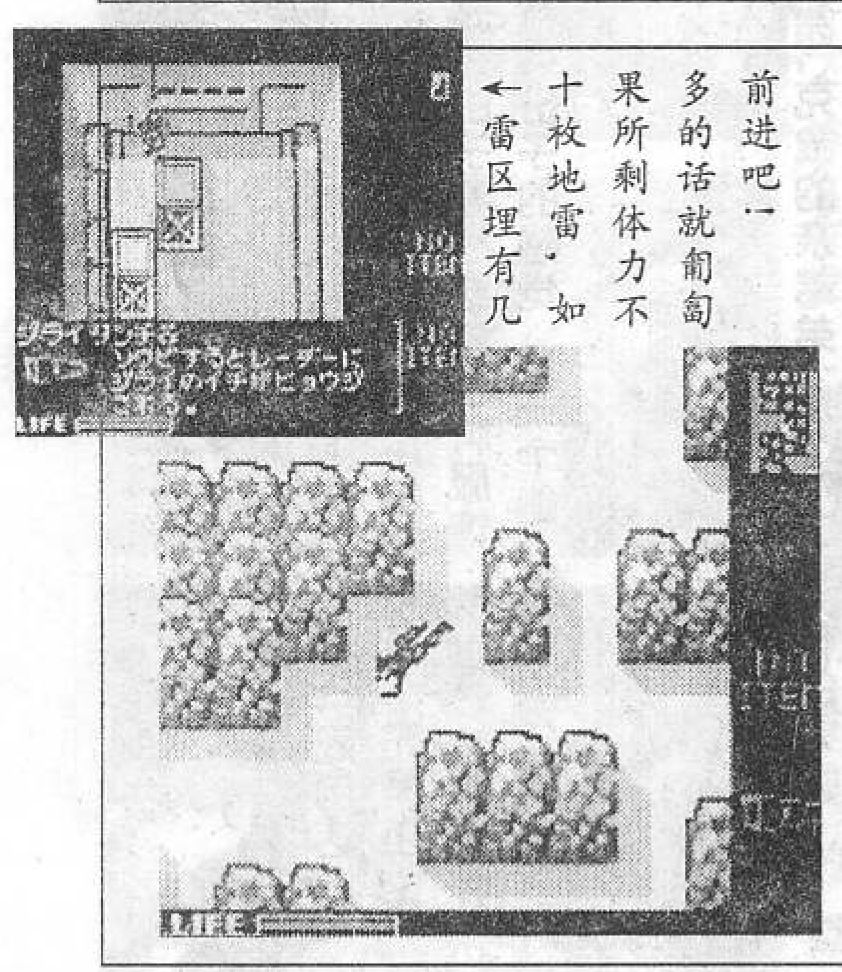
←人偶师装备夜视仪后就会放出夜光弹，与其对战时要小心。

→确定人偶师的位置后，将装备改为热能探测器，迅速前往阻击。



→在传送带停止工作后要步行前进，见到分送机时要匍匐前进。

←要留意利用传送带无法抵达的地方。通过热能探测器寻找吧！



←雷区埋有几十枚地雷，如果所剩体力不多的话就匍匐前进吧！

要用怎样的装备将敌人的直升机击毁呢？



↑斯内克与武装直升机的对决！！

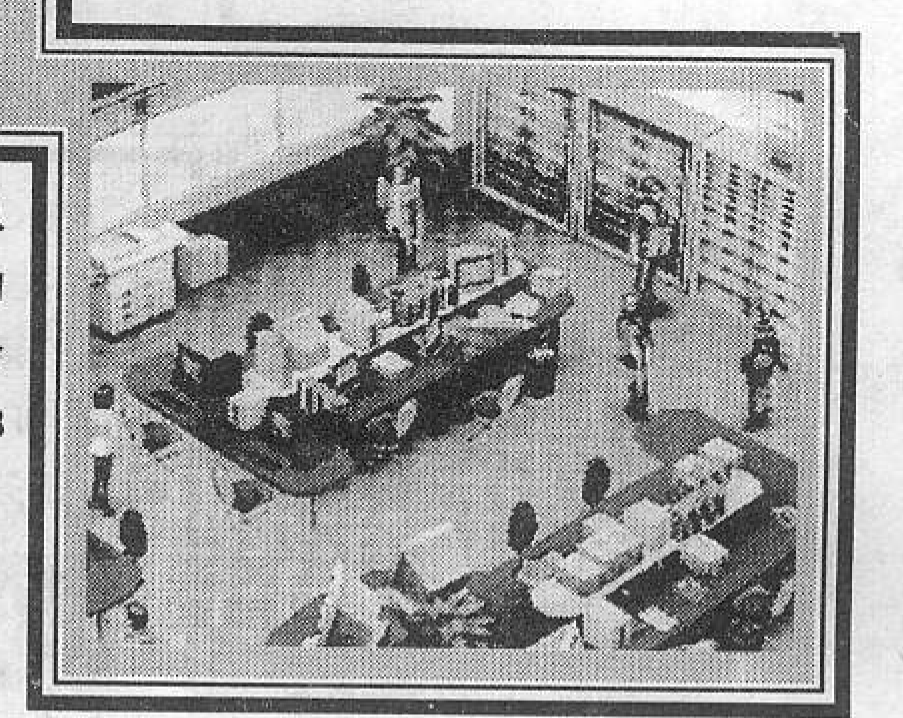
STAGE 7 热能探测器

这个舞台分为通过地雷区抵达韦伯驾驶的直升机所在地的前半段，及钻过地雷区和炮击攻击回到舞台开始地点的后半段这两个部分。前半段的地雷区，只要装备地雷探测器小心前进就可轻松地通过。不过，后半段的雷区有炮击干扰，所以没有时间慢吞吞地前进。一边查看右上雷达所显示的炮击着弹点和地雷的所在位置，一边全力地向前猛冲吧！另外，事前一定不要忘记补充体力，切忌！切忌！

异闻录 2 · 罚



“罚”的主人公是前作“罪”的女主角天野舞耶。以她为中心，在与前作完全不同的异世界中展开全新的故事。在号称“恶魔绘师”的金子一马的笔下，这次又会有众多的新角色登场。此外，ATLUS 还大胆启用 R＆B 实力派唱将艾利夏·拉巴恩来演唱游戏的主题曲！



PS	厂商:ATLUS	类型:RPG
	发售日:预定 2000 夏	



曾经并肩作战的伙伴今天却素不相识，“罪”与“罚”的关系是………

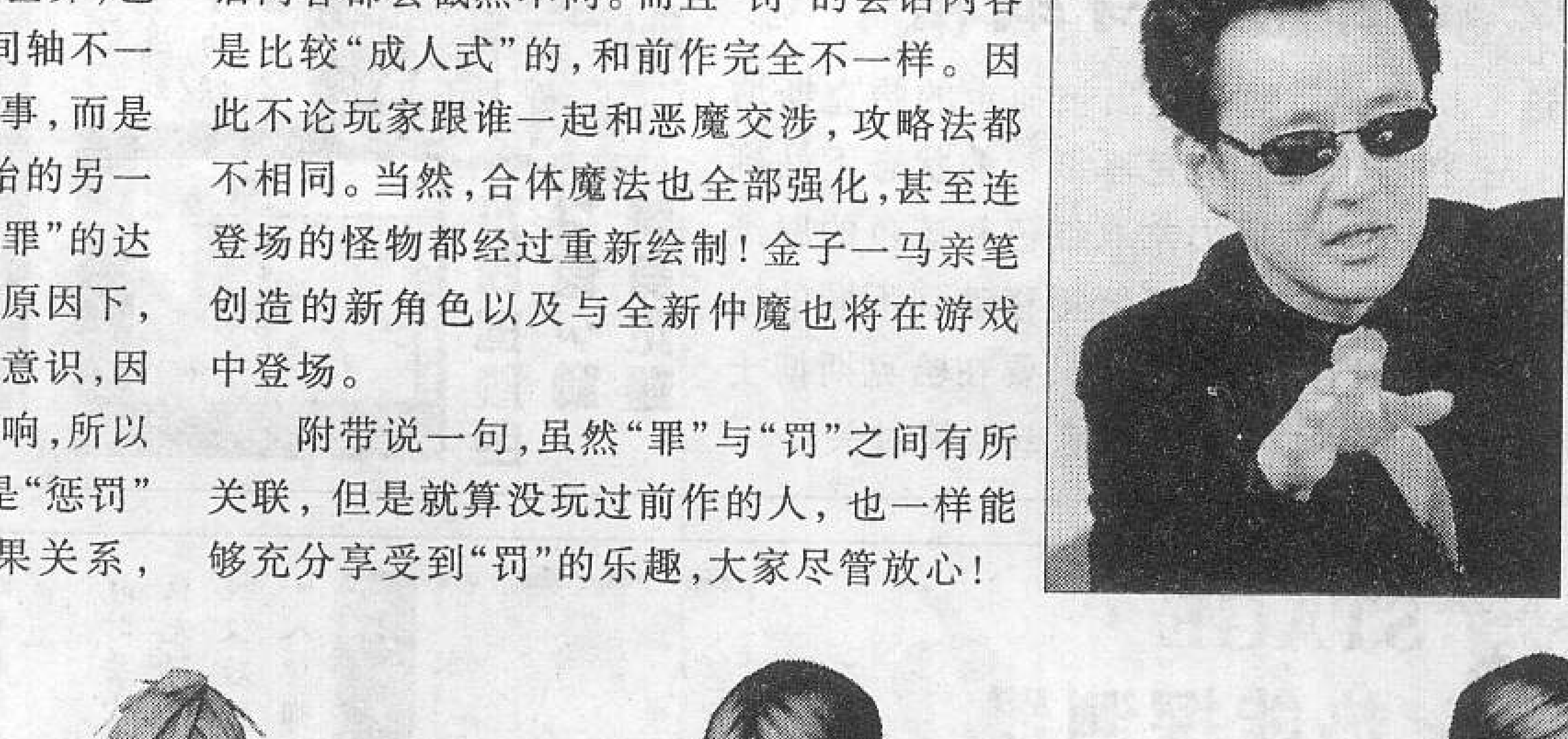
既然舞耶与达哉曾在前作中一同冒险，那么为什么现在他们却互不相识呢呢？其实“罪”与“罚”中描述的是两个不同的世界，也就是俗称的异次元世界。两者的时间轴不一样，“罚”并非是接在“罪”后面的故事，而是在“罪”结束后，从“罚”的时间轴开始的另一个故事。也就是说，“罚”的达哉与“罪”的达哉并不是同一个人。但是在不明的原因下，“罚”的达哉却拥有了“罪”的达哉的意识，因而使得“罚”的世界受到了“罪”的影响，所以两者也非完全无关。此外“罚”并非是“惩罚”这类的负面意思，只是单纯的因果关系，“罪”的结局是“罚”，仅次而已。

系统方面，“罚”要比“罪”进化许多。例如“交谈系统”，玩家和不同伙伴组队后，会话内容都会截然不同。而且“罚”的会话内容是比较“成人式”的，和前作完全不一样。因此不论玩家跟谁一起和恶魔交涉，攻略法都不相同。当然，合体魔法也全部强化，甚至连登场的怪物都经过重新绘制！金子一马亲笔创造的新角色以及与全新仲魔也将在游戏中登场。

附带说一句，虽然“罪”与“罚”之间有所关联，但是就算没玩过前作的人，也一样能够充分享受到“罚”的乐趣，大家尽管放心！



←『女神』的首创冈田耕始，他与金子一马的默契合作缔造了『异闻录』系列迥异的世界观。



帕欧夫

在经营『盗耶BUSTER』之余，还在网路上建立收集谣言网站的神秘人物，好象是充满自信的男人。

芹泽丽

24岁。喜欢占卜的化妆美女，经常为自己男友的坏运气而烦恼。她是舞耶的好朋友，两人从高中时代就是好朋友，目前也住在一起。虽然其个性莽撞，但是手腕灵巧，擅长化妆和做家事。

周防达哉

18岁。『异闻录·罪』的主人公，就读于七姊妹学园。克哉的亲弟弟，是个少言寡语的人。

周防克哉

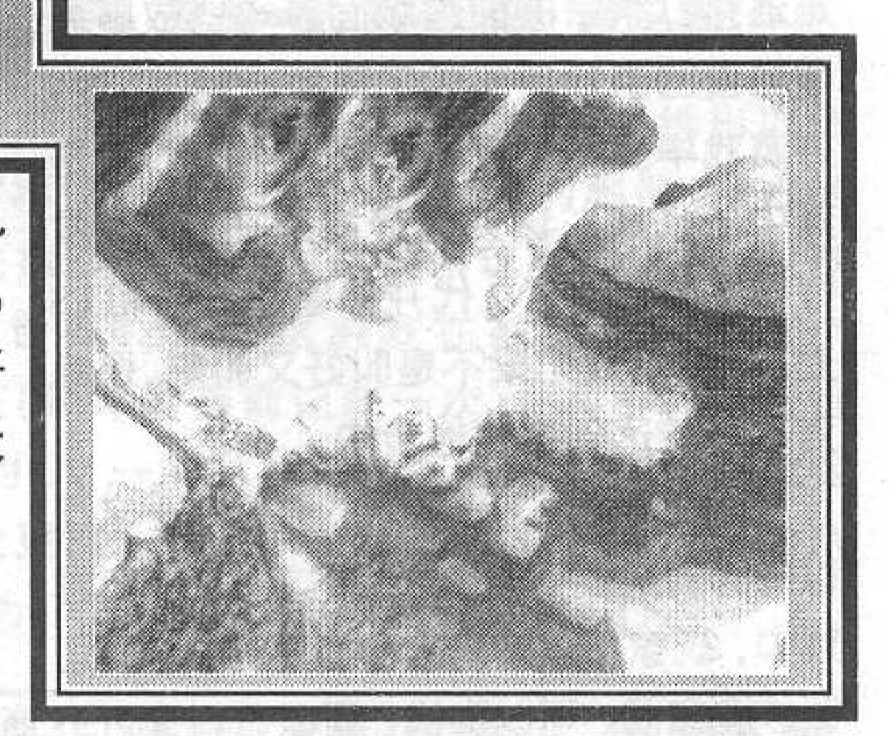
23岁。港南警署刑事一课巡查部长，周防达哉的亲哥哥。头脑聪明且行动力强，充满正义感。由于喜好穿戴名牌服饰，所以总给人一种精英份子的感觉，是一个能力很强的年轻人。

阿空加瓜

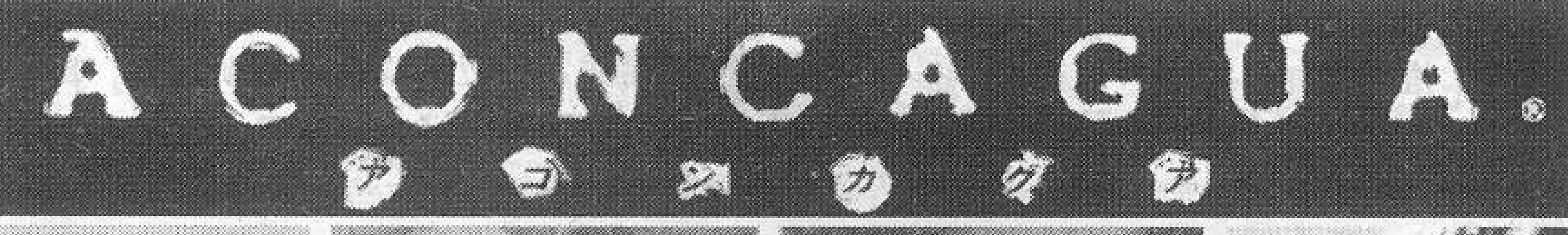


大家都知道饭野贤治的 D2 讲述的是飞机失事后，主角罗拉在加拿大雪山中的冒险故事，现在，索尼公司也推出了一款类似游戏，只是将事件发生地从北美换到南美。下面通过介绍，大家将可了解到“逃生”类游戏的魅力。

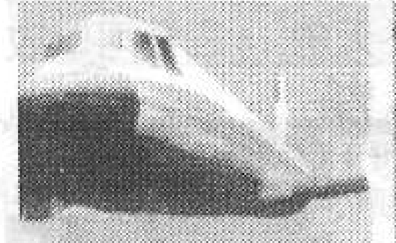
PS	厂商:SCE	类型:AVG
	发售日:2000 年 6 月预定	



紧急事态！在阿空加瓜山发生发生原因不明的爆炸事件



关于“阿空加瓜”●在此作登场的阿空加瓜山是实际存在的场所。矗立在阿根庭和智利的边境衔接处，所在国属阿根庭，标高 6959 米，号称美洲大陆最高峰，亦是南美安第斯山的最高峰，其巍峨的山容，自古备受印加民族崇敬。






位于智利和阿根庭中间地带的南美小国“墨尔萨(メルーザ)”长期处于军事政权的独裁统治之下。但，自从民主运动家“宝乔曼曼(パチヤママ)”抬头，墨尔萨的民主运动气势也跟着高涨起来。不过，积极在各地演说的宝乔曼曼遇到一桩意外事故，那就是，她所搭乘的飞机在安第斯山脉上空莫名其妙地爆炸……

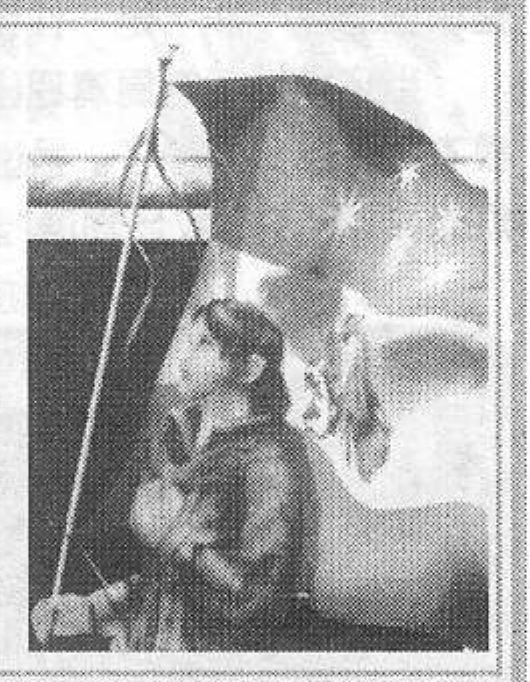
以上就是本作的故事概要。玩家要操纵幸存的少数乘客，挑战各种谜题与困难，使所有人活着离开号称南美最高峰的阿空加瓜山。在这种装备不足的情况下，一行人能顺利突破极地的严酷状况吗？



先介绍两位福大命大的人(当然幸存者不止他俩)。

左为日本人加藤，29 岁，他是记者，受电视台之委托与右图的宝乔曼曼同行。

宝乔曼曼已经 33 岁，父亲是带领墨尔萨独立的大将军，她为了祖国拼命推行民主运动，被政府视为眼中钉。



奇迹(幸存者相遇)+战斗(神秘部队)=挑战(活着离开阿空加瓜山)



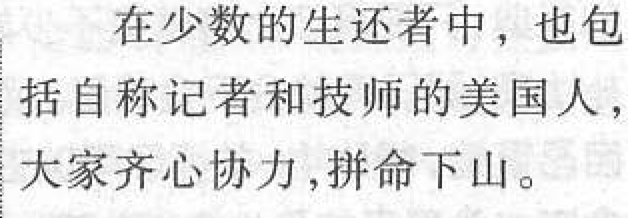


加藤（KATO）在白雪纷飞的银白世界，开始找寻其他生还者。遇到宝乔曼曼、史蒂夫（ステイーブ）和茱莉娅（ジユリア）等三人，心情逐渐平静下来。但是宝乔曼曼对这突发的事故，抱有疑问。

面临意外惨剧的一行人在掌握所处的状况后（没有可用的装备），强行下山。途中虽然幸运地找到发报机并向邻国发出信号，结果不但没有被救出，反倒惹来了许多恣意射击的武装士兵，继而陷人绝望之中。



←这些神秘军人给玩家手中的角色带来了极大的麻烦。



在少数的生还者中，也包括自称记者和技师的美国人，大家齐心协力，拼命下山。

下左为茱莉娅正用猎刀砍杀敌人。

责编天师



●现在市面上大卖的游戏，通常都难逃打打杀杀的血腥场面，一些故事温馨可爱的游戏反而成了弱势一族。不过，好游戏毕竟不会寂寞，“牧场物语”就是其中的代表。该系列最初是在GB上发行，然后推出了2代并移植到N64和PS上。一款游戏如果不是叫好又叫座，是绝对不可能达到这种地步的。



推荐人：小天天

推荐游戏：PS版“牧场物语”

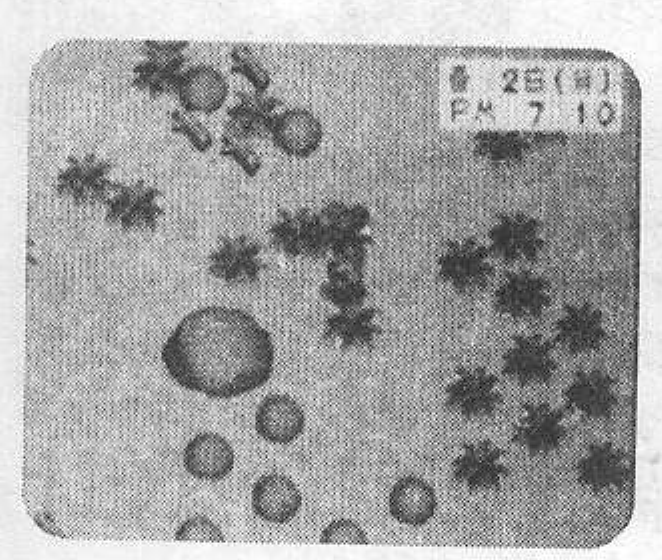
游戏的发售日：1999年12月16日

推荐理由：故事、人物、系统

“牧场物语”受欢迎的原因在于它可以同时满足很多种玩家的需求，如：在游戏中，玩家可以追求自己喜欢的女孩、可以扩建家园、可以赚钱、可以做料理……同时，游戏的自由度很大，游戏时里的每一天都会发生不同的事件。这样丰富的多变性，真的会让玩家一接触就上瘾，只想一直玩下去。

游戏一开始，身为主角的玩家会来到去世叔叔的牧场，并且回忆起自己小时候曾经在这儿度过的快乐假期……也就是因为这样，主角决定继承这个已经荒废的牧场，并且在3年内把牧场恢复到从前的模样。虽然，这个理想听起来不大，但是要做起来却十分不易。因为，田地里长满了杂草，还到处堆着石头跟木块，想要把整块田清理干净不是一件容易事。

当玩家好不容易清理出几块田地时，却发现身上只有500元，根本买不到几颗种子。虽说不管玩什么游戏一开始大家都要为钱烦恼，但是，在“牧场物语”里却不用担心这件事，因为在牧场附近的山上有很多东西可以捡来卖，像春天有竹笋、夏天有药草、秋天有香菇和松茸，而且今天捡完了明天还会出现新的。不过，要发财当然不能光靠地上捡来的东西，最重要的还是要努力种田，把成熟的作物卖掉，累积一笔钱后，就可以去买鸡、或是牛、羊来养。



牧场里养的动物除了鸡、牛、羊之外，还有小狗跟马，你每天都要把它们喂得饱饱的，还要帮它们刷毛、跟它们说说话，对于这些动物的照顾是绝对不能疏忽的喔！因为它们可是会生产鸡蛋、牛奶、羊毛这些高价产品。另外，每年镇上都会举办跟这些动物有关的祭典，只要赢了比赛就有不少好处，如：在鸡的祭典里赢了鸡相扑比赛，那只鸡就会下金鸡蛋。而动物们除了用买的之外，还能够自己繁殖，想让牛、羊怀孕可以去买牛羊的种子，之后再等几天就会有一头可爱的小生命诞生哦！

由于主角一个人要种田、照顾动物，可以说每天都忙得晕头转向。所以游戏里有可以帮主角工作的小精灵们，这七个小精灵，只要送它们一点东西，它们就会帮主角做事，不过，你要是存心占它们便宜，一点东西都不送它们的话，它们的亲密度就会下降，以后就不会来帮你工作了。而这七个小精灵个性也都不一样，有的喜欢工作、有的喜欢睡觉，所以要请他们工作，还要注意别请到会偷懒的小精灵来帮忙。

除了工作，跟镇上的人保持良好关系也是很重要的，因为在3年后评判主角经营牧场成绩的人就是这些镇民，因此，平常就要好好巴结这些镇民，送他们一些小礼物。小天天认为这个游戏吸引人的不只是游戏的设计，还有一点很重要的就是，这个小镇上的每一个居民个性都非常鲜明，而且在他们身上也都有小故事发生，这些镇民不是只会走动的活动背景，他们各自有喜欢的东西以及出没的时间地点。只要常到镇上逛逛就能发现镇民的有趣小事喔！

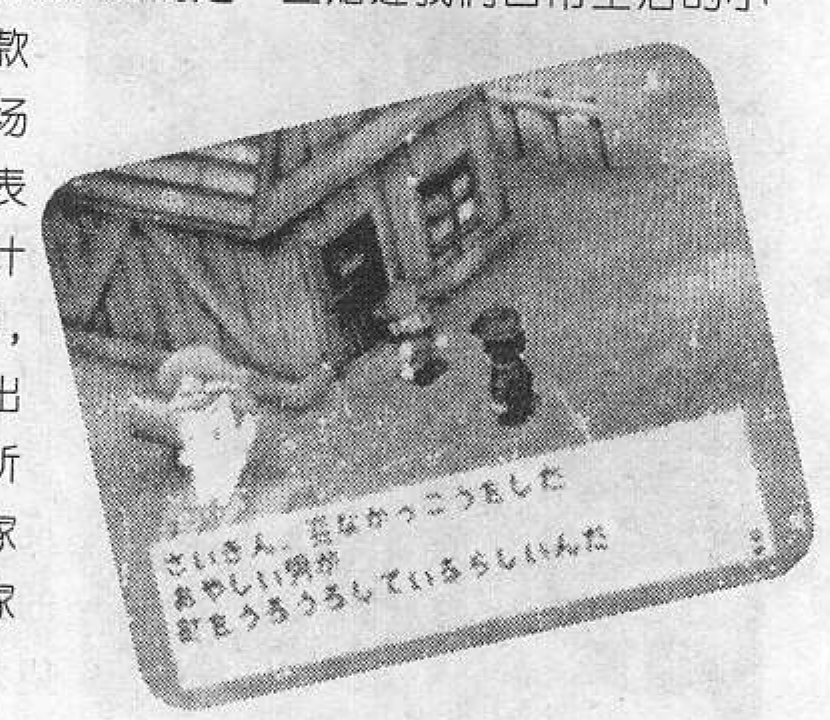
住在镇上的人除了普通的居民、小精灵外，最重要的是有5位超级可爱的女孩子。玩家可以选择一个自己最喜欢的追求，而追求的花招不外就是送花、女孩爱吃的东西、首饰等等。要注意的是除了一位游戏内定的新娘外，其他4个女孩都已经有对象了，所以你想追她们还得想办法横刀夺爱喔！女孩子们对主角的好感可由对话框下方心的颜色判断，当好感到一定程度时，在冬天的14日还可以收到女孩送的巧克力。而当心的颜色变成大红色时，就可以向女孩求婚，组织小家庭，如果你手脚快一点，还可以在游戏结束前生个白白胖胖的儿子呢！



这个游戏只有春、夏、秋、冬四个月，而每一个月都有不同的庆典活动。春天有女神祭、赛马，夏天有游泳比赛、烟火大会，秋天有收获祭的黑暗锅大会，冬天则有感恩祭、跨年守夜活动。这些活动的过程都很好玩，也为游戏的耐玩度加了不少分数。祭典以外跟季节有关的事件就是夏天的台风跟冬天的大风雪，这两种天然灾害都会对牧场造成重大损失，所以不能不小心。

除了上面提过的之外，“PS牧场物语”里还有很多让人玩不腻的要素，例如：当你的房子改建到某一个阶段时，就会有厨房，另外再透过电视购物买厨具，就可以开始研究各种料理，而材料当然就是自己牧场生产的东西。别的还有，钓鱼、挖矿、秋天收成葡萄等等的事件。只要牧场的工作做完，晚上还可以到酒店喝杯小酒喔！

一个游戏的深度是要玩家亲身玩过后，才能真正体会到的。小天天在玩“牧场物语”时，就深深体会到一个成功的游戏并不一定需要炫丽的CG、夸张的剧情，反而是一些贴近我们日常生活的小点子，就会让玩家对这款游戏爱不释手。而PS“牧场物语”的魅力就在这里，表面上虽然朴实，可是设计师在制作游戏努力经营，却可以让这款游戏散发出一股引人的魅力……所以，这次小天天就为大家介绍这款游戏，希望大家也能用心体会一番。








初级爆机攻略

~系统＆谜宫＆剧情一网打尽~

北欧战神传

曾制作"银河游侠"系列的 tri－ACE 公司又推出以北欧神话为主题的"本作。拖遢的开场，诗般的剧情、连击的战斗、创新的系统！此次，"电软"将带领玩家们进入"北欧战神传"的最初世界！因为这游戏在翻版之后还有个 SERAPHIC GATE(最终老怪前记录一次)，其中有新迷宫新道具，各角色的 LV 一律从 1 开始，虽然 PERIOD 数变得多了些，但难度更高(在 HARD MODE 下才能得到的八颗红莲宝珠正是为了开启其中的八扇封印之门)。

PS　发行商:ENIX　类型:RPG　责编天师

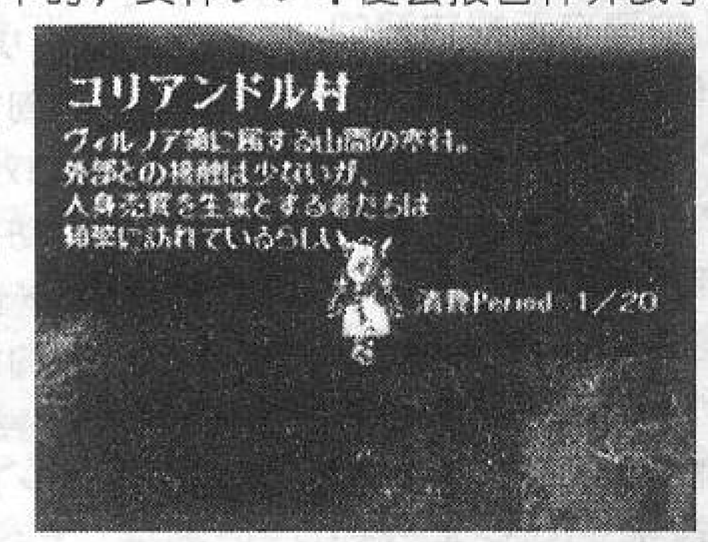
发售日:1999 年 12 月 9 日

基础知识篇

时之章

~储神黄昏前的准备~

游戏的进行时间不是无限的，单位分为 CHAPTER(章节)及 PERIOD(时间点)。一个章节由多数的时间点组成，而一个章节是所含的时间点约 24 点左右。每过一定的事件即消耗一定的点数，当该章节的时间点数消耗完毕时，女神フレイ便会报告神界战争的现况并进入下一章节。一般进入城镇时消费时间点数为 1 点，进入迷宫则为 2 点，若有事件发生则消费 3～5 点不等。全章节数为 8 个章节，而 8 个章节皆结束时即是进行神界最终决战"诸神黄昏"之时。



心之章

~游戏的进行流程~



在故事主人公ヴァルキリー集中精神时，可聆听即将面临死亡的凡人们的悔恨、悲鸣，或是感应到存在于某处的魔物。依集中精神的结果前往城镇收取拥有勇者资质的魂魄，或前往迷宫中与魔物进行战斗。另外也有ヴァルキリー所感应不到的事件，必须依靠调查来寻找。

←利用精神集中来了解下一步该往哪。

力之章

~战斗致胜方式~

本作的战斗方式一反传统 RPG 风格，采以攻击组合技为主的战斗系统。战斗中，手柄上的四颗按键则分别代表四位同伴，依按下的按键来决定哪位同伴进行攻击。而攻击的时机、HIT 数及所花费的时间皆会因角色的特性，所持武器种类等而有所不同。可依其连续攻击来增加"决定技技量表"，依角色们攻击的时机、威力、HIT 数等逐渐增加，增加至 100 时即可使用威力强大的决定技。顺带一提，决定技的威力、击中数、甚至于攻击型态会因武器的不同而有所改变。而除了普通攻击技外，另外还有其他特殊攻击。如：反击技、攻击附加技、魔法等，大都是由技能修得或是由道具觉醒。



↑VALKYRIE

战斗中各角色另有各自所属的 CT 计量值(行动计量值)，主要在于该角色执行决定技、魔法等即会增加 CT 计量值使该角色暂时无法行动，必须等待一定战斗回合的经过使其 CT 值下降至零才可再次使用该角色。而在战斗中按下 SELECT 钮即可对角色的装备变更、道具使用、辅助魔法使用、阵形变更、回合结束或逃脱等等。而于战斗中，攻击受伤而浮在空中的敌人，即可到魔晶石；得到 1 个即可增加该场应得经验值的 15%，若一次集得 14 个魔晶石的话，可获得约 2 倍的经验值。若对空中的魔物做连续攻击的话，即可得到宝箱，而宝箱会依其魔物种类的不同可得道具种类也不同。而若对已倒地的魔物进行攻击的话，即可击出紫炎石，一个可降低一个 CT 值。只有普通攻击才可击出上述三样物品，若使用决定技是没有用的，所以使用普通技对 DME 已消耗完的魔物再进行"鞭尸"还是有好处的！

技之章

~培育战魂的重点~

每位角色升级时，皆可得到一定的 CP 值(技能点数)，主要用于角色技能习得或依女神フレイ指示培养该角色持有技能后转送至神界。对于技能的修得或提升亦视其技能种类可提升该角色的攻击力、防御力等数值，虽另有其他特殊技能，但必须由各迷宫中所得到的道具来唤醒。另外，CP 值亦用于对该角色的人物特性做修正补强的动作，主要在于提升勇者适性值。此通者适性值亦是影响该角色于神界中表现的重要因素。

转送之章

~神界战争的成败……~

游戏进行的重点不止在于事件的解决的顺利与否，最重要的一点为ヴァルキリー传送至神界的勇者对神界战争是否有帮助？于每章节，女神フレイ皆会告知当时神界战争中所需要的勇者，

及其职业及必需技能等等。而传送至神界战争的战魂，其等级、修得技能及勇者适性值，将决定该战魂往后于神界战争中的表现，能力太差的战魂将有表现过差，甚至于战死的可能性，上述的一切，都会影响故事结局。尤其是每章节是否执行传送神界的动作，都将直接影响主神**オーディソ**给予的评价值、MP点数及主神**オーディソ**是否赐予珍贵道具等。顺带一提，一个章节最多只能传送两位战魂至神界。每章节所传送的人数，亦会影响评价值、所得MP值等，也有因特殊原因而无法传送神界的战魂。而传送至神界的战魂往后将无法再参与战斗，所以要传送哪位战魂，便由玩家们自行斟酌。

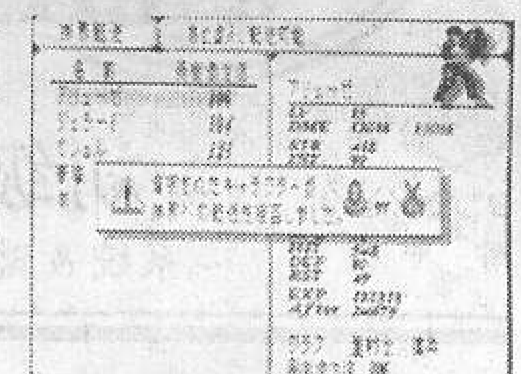


↗将战魂转送至神界，将直接影响神界战争的结果。

生成之章

~关于道具的生成~

道具（含武器、防具、配件等）取得方法在于**ヴァルキリ**一使用身为神才持有的创造能力或原子配列转换方式来生成，而道具的创造生成或原子配列转换皆会消费MP值（物质升级点数），消费数值皆因欲生成或转换的道具而不同。MP值的取得在于神界传送或由迷宫中所得到的“**ラピス晶石**”中获得。创造生成的道具种类将因应神界战争的表现而由主神**オーディソ**赐予；而原子配列转换，亦可于游戏后盘得到增强原子配列转换能力的道具。另外，于故事进行中亦可得到不少原子配列转换的专用道具。

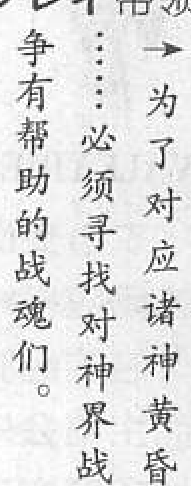


↗女神フレイ依主角表现给予MP。

序章

●女战神ヴァルキリー

应**アース**神族之主**オーデイソ**的传召，三女神中掌管命运的**レナス・ヴァルキユリア**经过美丽的铃兰园来到了**ヴァルハラ**神宫进见主神**オーディソ**，为了对应即将到来的神界决战，命运女神**ヴァルキユリア**接受寻求具有勇者适格的战魂们的命令，化身为女神神**ヴァルキリ**一由女神**フレイ**带领前往地下界**ミッドガルド**……



→为了对应诸神黄昏战……必须寻找对神界战争有帮助的战魂们。



■CHECK POINT

前往地下界**ミッドガルド**后，女神将暂加入为伙伴，并告之主角基本的战魂寻求方法。

●佣兵与王女

~アリューゼ、ジェラード~

地点为**アルトリア**。在**アルトリア**与**ヴィルノア**的长期战乱中建立无数功劳的佣兵**アリューゼ**，于表彰式上对国主不敬，而对此事非常在意的**アルトリア**第一王女**ジェラード**计划设计**アリューゼ**，却因酒误事而失败。次日，谜样人物**エージェント**来访要求**アリューゼ**与**バドラック**同行、护送货物前往**ヴィルノア**，途中遭**アルトリア**骑士团拦阻要求检查货物，此时才惊觉连日来运送的货物竟是王女**ジェラード**。与**バドラック**逃脱交谈后，才得知真正的委托人是大臣**ロンベルト**，此时传来骑士团士兵们的惨叫声，前往调查后由骑士口中得知，**ジェラード**阁下**ロンベルト**所给予的**グールバウタ**ー后变为魔物。由此看来……**ロンベルト**不但是**ヴィルノア**所派来的间谍，同时也是位巫术者……正在犹豫是否除掉变为魔物的**ジェラード**之时，**ヴァルキリ**一出现并加以协助。之后**アリユーゼ**回到**アルトリア**寻找**ロンベルト**报复，在与他对峙时，不幸遭受魔法阵的封印而无法行动；另一方面**ヴァルキリ**一接受**ジェラード**请求而出现救助。但是，杀了**ロンベルト**的**アリユーゼ**，对于自我的行动也渐感厌倦，因而……取出匕首自裁……加入**ヴァルキリ**一的阵容。

1. 铁格子の键
2. 天空の瞳
3. 植物の种子
4. 不老不死の书
5. セボリー
6. クリス晶石
7. ベラドンナ
8. 植物の种子
9. エレメント・セプター
10. ジギタリス
11. ファイア・ランス
12. エンジエルキユリオ
13. トレジャー・サーチ
14. 植物の种子
15. ラピス晶石
16. 封印の小箱
17. 宝剑グリム・ガウディ

(16/17为オーディン所有)

A B C START&SAVE C D E 9

アルトリア山岳遗迹

1 C BOSS SAVE 16 17 5 6 7 8 2 B A 13 14 12 3 4 F 15 C D F E 10 11

アルトリア山岳遗迹

故事进行中首次接触迷宫，于此女神**フレイ**将会教导**ヴァルキリ**一在迷宫中行进的基本技巧。基层的魔物等级不高，可用来熟悉及练习战斗系统的动作。玩家可借由女神**フレイ**所给予的提示，来熟练迷宫中的各个基本动作，这对日后迷宫的进行非常重要，加油吧！

迷宫中行进的基本动作解说

1. 砍击：按○键执行。若砍击魔物则会以先制攻击的状态进行战斗，而队伍中若有魔法师可于第一回合使用魔法。若是直接碰触魔物，即成形成敌我双方同时的状态，而魔法师必须等待一回合才可进行攻击。

2. 跳跃：按×键执行。依按键时间的长短来决定跳跃的高度。

3. 滑行：蹲下后按×键执行。主要用来通过天花板较低的通道。

4. 开宝箱：同时按下方向键下与○键。于某些宝箱中设有陷阱，若开了宝箱一时没有反应，便要立刻离开。

5. 冰晶魔法：按□键执行。主要在于制造结晶于墙上做为立足点。而制造出的冰晶以砍击破坏后即破裂转变为冰晶石，主要在于可搬动并堆叠。若对同一点连续使用三次冰晶魔法，结晶将会破裂并将非常接近结晶的**ヴァルキリ**一往反方向推进，连续三次的冰晶魔法造成结晶破裂的碎片是可以踩踏上去的，持续时间约三秒左右。另外，若对部分敌人使用冰晶魔法，亦可使其冻结。

BOSS 战
~エルダーヴァンパイア~

虽然这时フレイ声明不加入战局,但她将暂借能够连续攻击三次的"レイテル・バラッシユ"给ヴァルキリー。这么一来,即使没有フレイ也能将决定计量表提升至 100。进入战斗后,必须先解决二只会使用连续防御的ドラゴンサーヴァント,由于目前的能力值及攻击回数不可能造成物理性的防御崩坏,只有让ジエラード先使用魔法攻击造成防御崩坏后,ヴァルキリー及アリユーゼ再一口气攻击即可。但由于使用魔法会增加 CT 值,因此建议玩家选择 CT 值增加较少的バーン・ストーン。由于エルダーヴァンパイア使用的魔法ファイア・ランス损伤力偏高,所以须注意角色 HP 回复时机。

■山岳遗迹 CHECK POINT

1. 于迷宫中所得到的道具"天空の瞳",是项可令该迷宫地图完全显现的道具,往后的每座迷宫中皆有。

2. 在宝箱中所得到的エレメント・セプター,是魔法师专用的武器。除了具有高攻击力外,装备后,决定技会改变为高级魔法。但也和ドラゴンスレイア一相同,武器的毁损机率极高。

3. 必须用冰晶魔法才可取得宝箱中的附属配件トレンジャー・サーチ,其功用在于显示宝箱的存在。ヴァルキリ一所在之处的附近若有宝箱,身旁即有光球出现提示。是日后进行迷宫时可防止遗忘重要道具的重宝!

4. 经过 BOSS 战后,现场所遗留下来的宝箱是属主神オーディン所有,若打开必须选择是否归还给オーディン?若归还即可得到评价值及事件经验值;若选择留下评价值将会降低,但其中的道具则可保留。

5. 途中,フレイ将要求ヴァルキリ一拿剑去砍击看似快倒下的石柱。而砍击后,迷宫内部的构造便会随即改变,另外还可得到事件经验值。于往后的迷宫中,诸如此类的谜题还将层出不穷。不过,フレイ的提示只有这一次,往后的谜题,就得靠自己解决啦!

6. 结束这个迷宫后,フレイ即会回到神界。在她离去前,她将召唤出一只妖精。日后,ヴァルキリ一便可向妖精询问现在神界所需要的人材状况。另外,还可向她询问各种战斗技巧及战斗中的基本应对方式喔!

●没有结果的誓言…
~弓斗士ラウリィ~

地点为クレモンフェラン。"当我归来之时,我们就结婚吧……"但随着战争带走ラウリィ的生命后,ラウリィ与ミラア所说的誓言,也已变得毫无结果……只留下了悲伤的ミリア。而转生为灵魂的ラウリィ,什么也不做地放弃了一切……尔后,在听取ヴァルキリー的劝告"尽你所能做的吧……"ラウリィ终于对ミリア倾诉自己心中的千言万语…



■CHECK POINT

弓斗士事件过后,应回到此处深处的树海,得"战乙女のペンダント"。

凶祸の森

位于クレモンフェラン附近的凶祸の森,突然发生气象异常且持续着下雪。处于如此极寒的状态下,所有的动植物皆无法存活,目前这里已变成一处充满死亡气息的森林。在白净的雪下所散发出来的异常瘴气,导致魔物们狂暴化并且开始攻击凡人。

凶祸の森 (map: START ①, ②, ③, ④⑤, BOSS ⑦⑧, ⑥)

1. 天空の瞳
2. アイシクル・エッジ
3. ラピス晶石
4./5. エレメント・セプター
6. フレア・クリスタル
7. エクストリームガード (オーディン所有)
8. 不死鸟の羽 (オーディン所有)

BOSS 战
~インセイン・イエティ×3~

这三只インセイン・イエティ最大特征即在于 DME 值相当地高,也可利用火系的魔法对其弱点进行攻击造成大量的伤害。所以在进行战斗前,最好先将ジエラード先行配置于队伍中。若想速战速决,可先行更换エレメント・セプター,以ジエラード开始,进行全员性的连续攻击来增加决定技量表后,再由ジエラード使用决定技,这将会变换为全体攻击的高级魔法。另外,若玩家不想消耗太多的道具或 DME 值在战斗中,也可先让"回避"的技能提高,降低インセイン・イエティ的攻击命中率。而以现时点的能力及等级,应该会形成长期战,因此玩家多准备回复用的道具较好!

■CHECK POINT

1. 此迷宫中每个宝箱都是实用而珍贵的道具,必取!

2. ラピス晶石,可增加 MP 值 200,基于有限的生存点数,一定要取得。

●被命运束缚的男人
~ベリナス~

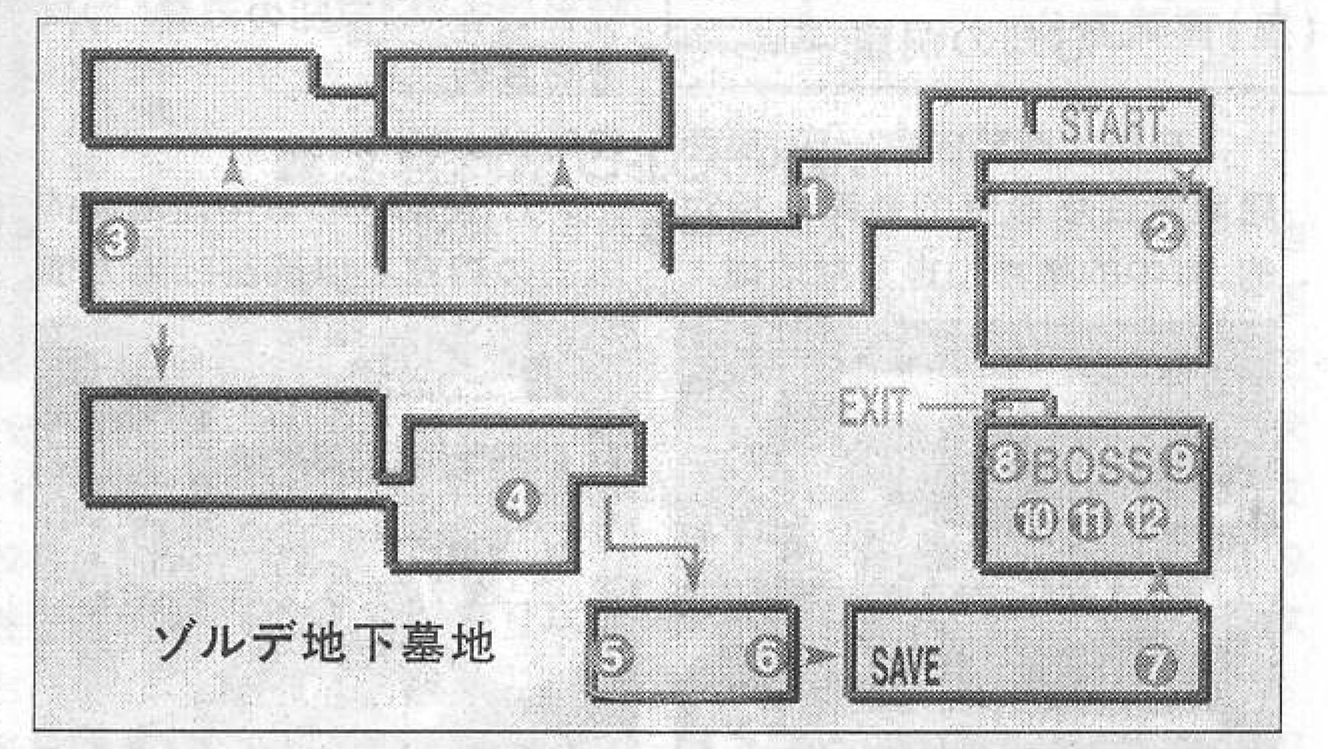
一生遭受命运束缚的ベリナス,其父亲、妻子、亲友皆因命运而死,而此命运就像挥之不去的梦魇一般困扰着ベリナス。某夜,ベリナス梦中惊醒,发现恶灵就存于家中。击退恶灵后,ヴァルキリ一现身并告知阿沙加正遭到不死者的袭击命在旦夕,但当ベリナス进入阿沙加房中,阿沙加已无气息,悔恨的ベリナス恳求ヴァルキリー以换魂法换取阿沙加的复苏及自己的死亡……

■CHECK POINT

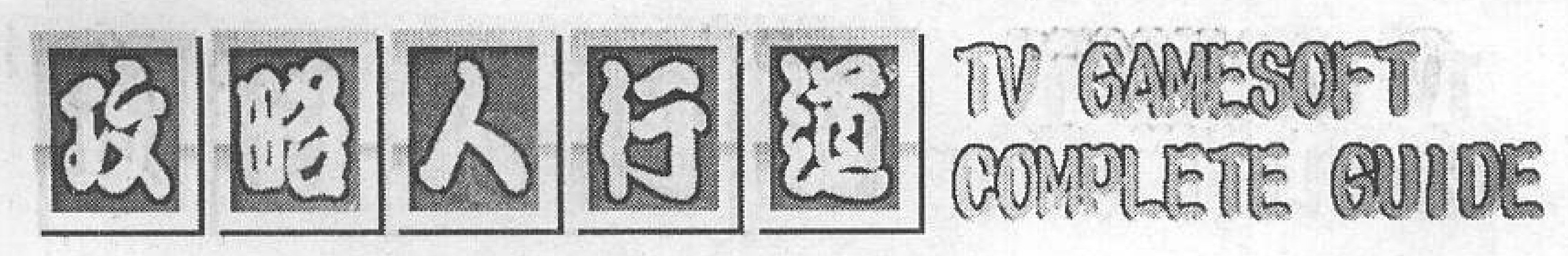
事件后再回到ラツセン的ベリナス家中,可得装备配件"押し花",可降低魔物毒系攻击 90%。

ゾルデ地下墓地

伴随着街道转移而遭到遗弃的地下墓地。长年来为了镇守存于地下墓地的灵魂而配置了封印器具,但由于不死者的杰作使得封印器具也失去了其效用。ヴァルキリ一感到于地下墓地的深处,有着令人战栗的强敌……



1. ショート・ボウ
2. アタック・パワー
3. アボイド
4. ファイア・ランス
5. 天空の瞳
6. ブロード・ソード
7. エレメント・セプター
8. クールダンセル
9. マジック・パワー
10. ダマスクス制法书
11. 宝冠フエルマー
12. 青灰色の首饰り
(10/11/12 为オーディン所有)



BOSS 战

~ドロウシャーマン×2、ヴァイオレントェイフマン~

此战有点难，由于阻挡于前列的**ヴァイオレントエイフマン**拥有相当高的防御力及 DME 值，而后方的**ドロウシャーマン**将会使用魔法**ファイア·ランス**。对现时点的**ヴァルキリー**来说是一大威胁。建议战斗前，先让**ヴァルキリー**生成约三把弓箭。一把让**ヴァルキリー**装备，另外生成一把攻击力较高的弓箭让**ラウリィ**使用，而剩下的一把做为备用，以免战斗中武器毁损而没有备用的弓可攻击。另外，在距离入口不远处的宝箱中就有一把**ショート·ボウ**。若不想浪费太多的 MP 值，就让**ヴァルキリー**装备这把弓吧！攻击顺序为，具有远距离攻击性能的三人集中攻击一只**ドロウシャーマン**，剩下的无论是**アリューゼ**或是**ベリナス**皆攻击**ヴァイオレントエイフマン**。然后，依序先将两只**ドロウシャーマン**解决后，再全体集中攻击**ヴァイオレントエイフマン**。

■地下墓地 CHECK POINT

1. 迷宫中可得到技能觉醒道具"**アタック·パワー**"及"**マジック·パワー**"，其觉醒的技能可对物理攻击力及魔法攻击做修正补强。

2. 迷宫中最主要的谜题在于封印器具是否有封印魔法阵，如此才可继续行进至更深处。

3. 若玩家于前两个迷宫中，在不放过任何一只魔物的状况下赚取经验值，到达此处时应有足够的等级及攻击力，练习对连续防御的**ドラゴンサーヴァント**的物理性防御崩坏。其技巧主要在于角色之间的攻击击中时机，连续三次的连续攻击即可使魔物的连续防御崩坏。

4. 在迷宫尽头中，属于**オーディン**的三个道具之中，有一个名为"**青灰色の首饰り**"其作用在于角色升级，还会再另外增加 100 的 CP 值。虽然吸引人但对于评价有所顾忌的玩家们，不拿也行，只要日后**ヴァルキリー**的动作对神界战争有一定的帮助时，主神**オーディン**自然会赐给**ヴァルキリー**。如果急着提升技能的玩家们，就……

5. 除了忘却**の**洞窟外，于故事路线上，这算是第一节章的最后一个迷宫了。到此为止，玩家们必须注意剩下的时间点数。若时间足够的话，建议玩家可反复进入迷宫赚取经验值，以提升各项技能。若 CP 值不够多，那么对于技能的觉醒及提升则需重质而不重量。比起每项技能全部修得但 LV 都只有 2 的状况下，不如以两三项技能提升至 MAX，才能使该战魂于神界战争中专注于某项技能发挥。这样一来，勇者的评价值也相对地较多。最后，极力推荐**ゾルデ**地下墓地来赚取经验值。不但魔物多、经验值多、另外还可练习防御崩坏。

6. 每一章节的最后必须注意的是，除了利用剩下的时间点来赚取经验值之余，还得注意当时间点只剩下 1 点或 2 点的时候。因为在进入一次迷宫或城镇后，退出即得进入神界进行战争报告。注意在此之前，必须传送一个或两个战魂至神界。当然欲传送的战魂，则依各章节所需的技能及勇者适性值来传送，使神界战争更利于我方。另外，最重要的就是在传送前，要先把该战魂身上的装备扒个精光！如此，就会使该战魂的战死率相对地提高了。

第二章

第一次神界战争报告

每个章节的时间点消耗完毕时，即会自动进入神界战争报告的场面。女神**フレイ**会立刻出现并报告目前神界战争的进行情况，并且可让**ヴァルキリー**查询之前所传送的战魂。此外，女神**フレイ**还会告知，主神**オーディン**对于**ヴァルキリー**该章节中的表现到底如何，并视其表现给予 MP 值、及可创造生成的道具种类。最后，女神**フレイ**会告知现在神界战争中缺少怎样的人材，并列出其职业、所需技能等让玩家知晓。于第二章所寻求的人材为战士，该战士所需的技能为 TACTICS(战术知识)、LEADERSHIP(集团统率能力)、IDENTIFY(道具鉴定能力)。

冒险者的目标

~忘却の洞窟~

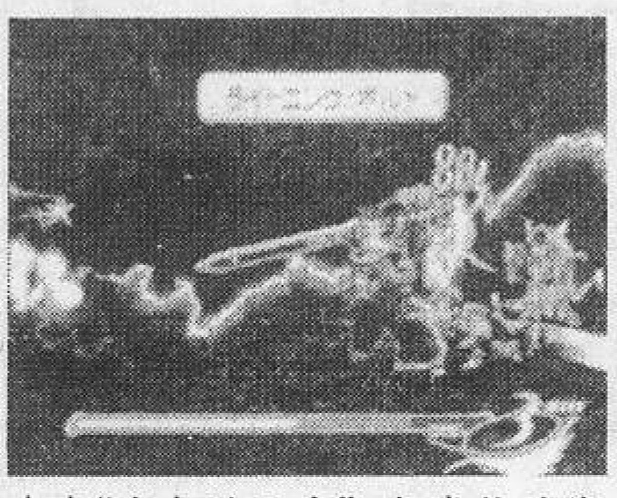
在每个章节皆会出现，里面隐藏着许多珍贵的道具。相对的，其中的魔物也是非常地惊人的，有的魔物能力媲美 BOSS，甚至更胜之。由于如此，各地的冒险者们皆以"忘却**の**洞窟"为其冒险圣地。

■CHECK POINT！

1. 在第一节章中途出现的忘却**の**洞窟。以现在的能力值及等级，想要活着出来是不大可能的。不过别担心，即使不进入，就算章节经过，洞窟也会被保留下来，可于日后再前往。

2. 由于进去一次，其洞窟就会消失，因此在进入前先确定是否有能力出来。不然的话，就先记录吧！

3. 每次进入忘却**の**洞窟其魔物、迷宫构造、道具的配置等皆会有所不同，若有兴趣不妨利用读取机能不断地进入试试吧！



↑在"忘却的洞窟"，各魔物的能力都是 BOSS 级的。



↑进入一次便会消失，等到有十足的自信后再进入吧！

●找寻自我的枪斗士

~**ロウファ**~

于**アルトリア**。"你就非得如此地没主见吗？"**アリューゼ**曾经对**ロウファ**说过这么一句话。在从身为骑士团长的父亲口中得知**アリューゼ**的死讯时，**ロウファ**感到相当地震惊。性格极为慈悲的**ロウファ**，搭救了因哥哥杀害王女罪名而入狱的**アリューゼ**之弟**ロイ**。并将**ロイ**托付给友人**カシエル**，就自己承担一切并结束其生命……

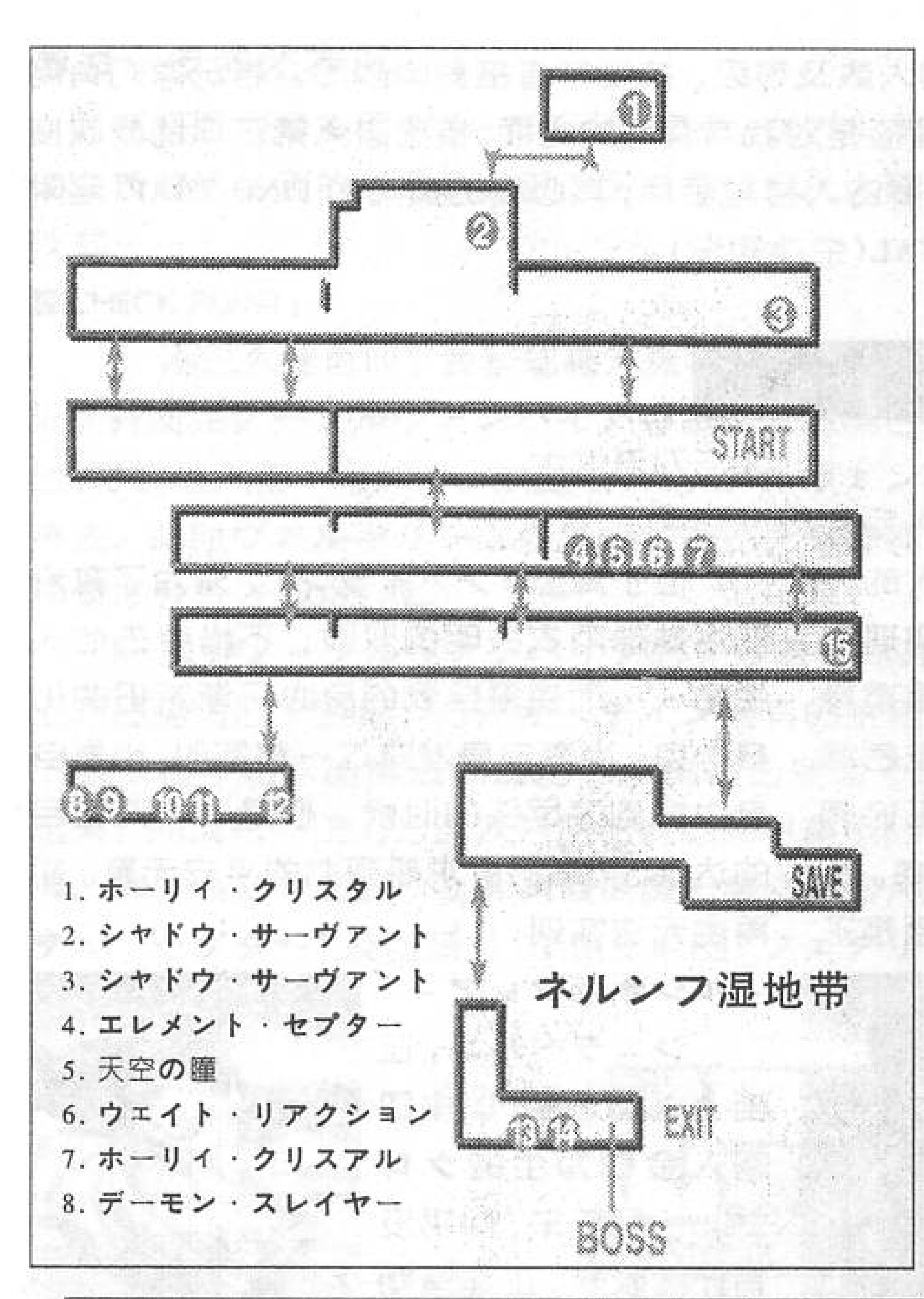
ネルンフ湿地带

充满瘴气及恶臭的**ネルンフ**湿地带，在喷出瘴气的沼泽地来了无数的不死者，导致凡人们的受害……在**ネルンフ**湿地带深处，必定有使**ネルンフ**湿地带充满瘴气的元凶……

BOSS 战

~对ドラゴンゾンビ~

普通的物理系攻击完全无效，炎、雷、圣属性的魔法可给予此龙极大的伤害。若想挑战它，就以**ジェラード**为中心做魔法攻击吧！其他人则专注于 DME 值的回复及复活，由于打倒它可获得 6000 的 EXP，可说是目前升级的重点。在我方一个人也没倒下的状态下，战胜它取得 EXP 吧！若不想跟它耗太多时间，那就装备上之前于**アルトリア**所得到的**ドラゴンスレイヤー**吧！一击即可打败它，但切记千万别用决定技。否则**ドラゴンスレイヤー**为了它而毁损，实在是太不值得了。



1. ホーリイ・クリスタル
2. シャドウ・サーヴァント
3. シャドウ・サーヴァント
4. エレメント・セプター
5. 天空の瞳
6. ウエイト・リアクション
7. ホーリイ・クリスアル
8. デーモン・スレイヤー
9. クリス晶石
10. キュア・コンディション
11. 名剑フレア・バゼラード
12. ショート・スピア
13. ドライアドの树皮
14. 碑女の欠片
(14/15为オーディン所有)
15. チャージ

■湿地带 CHECK POINT

1. 在这个迷宫必定会遇上沼泽，一旦进入后，行动力、跳跃力皆会直线下降。若此时有魔物接近，与其硬着头皮冲过，还不如挥剑取得先制攻击一只只解决吧！

2. 这里大部分的魔物，其弱点皆在于火系的魔法上，所以尽量以ジェラード的魔法为攻击中心，让其他同伴来打落水狗吧！

3. 由于迷宫属暗色系，另有不少宝箱隐藏于难以注意的地方，所以一定要装备**トレジャー・サーチ**以便确定该区宝箱没了再离开。

4. 在宝箱中可发现同为**スレイヤ**一系列的**デーモンスレイヤー**，其攻击力、HIT数、武器破坏确率皆相同。唯一不同的是，它拥有恶魔系的魔物一击必杀的效用。好好保留吧！

5. 由于此处魔物的经验值是第二章中算是较多的，若所有事件结束后仍剩下许多时间点，即可来这里培养传送至神界的战魂！

●昂后神社巫女
~那那美~

于海蓝（**ファイラン**）身为昂后神社神官养女的那那美，在继承神社前所必须先取得"继承の仪"的试练。然而却在途中遭受不可思议力量的阻止而受伤，为了报答养育自己的双亲，苏醒后便立刻再次前往寻求"继承の仪"……真正拥有神官血统美奈代的灵魂于"继承の仪"前现身……"方法不是只有一个……"，因此那那美决定将身体让给美奈代。不顾**ヴァルキリー**的劝告，那那美交出自己的身体给美奈代，使美奈代继承昂后神社……如此那那美证明了比血统更为重要事情……

■CHECK POINT

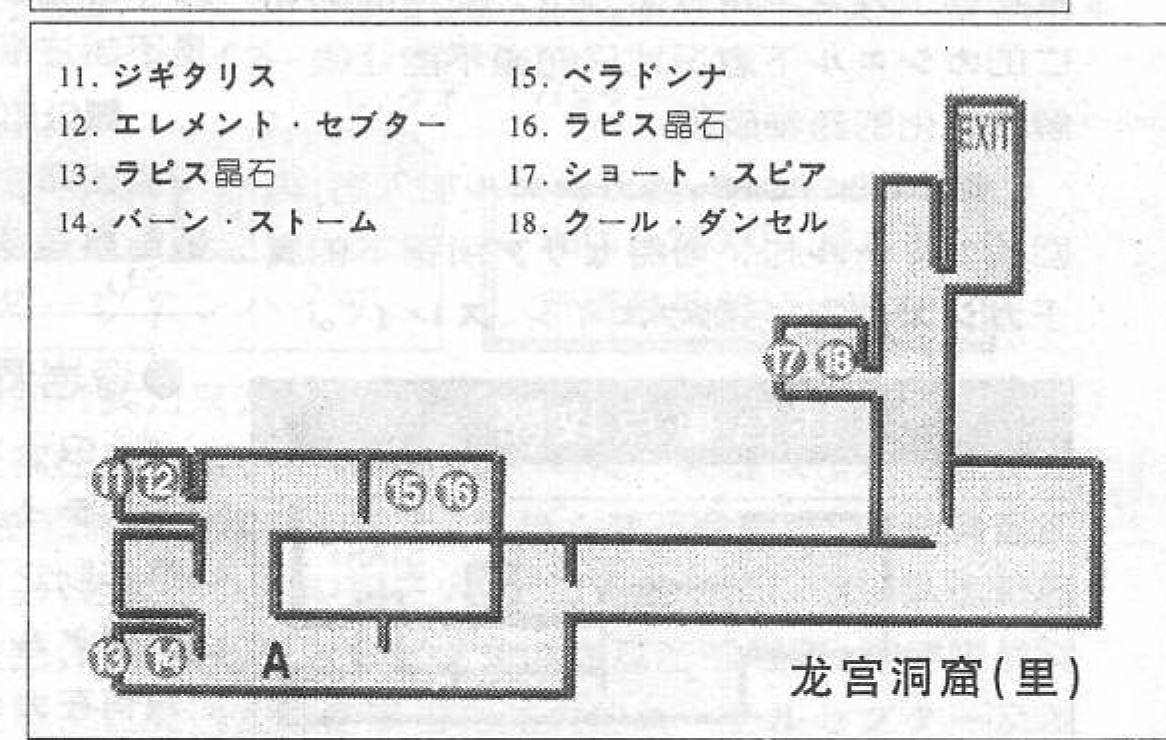
那那美事件过后，再回到海蓝昂后神社，美奈代会将护神刀"龙仙"交给我们，这是一把魔法师专用武器，攻击力高达600！千万要记得拿取！


←为了报答养育之恩…

龙宫洞窟（表）

START
SAVE
A

1. 天空の瞳
2. クリス晶石
3. 植物の种子
4. ロング・シード
5. セポリー
6. スランディング・レイン
7. トリカブト
8. ジギタリス
9. 黑枪"鬼哭天使"（オーディン所有）
10. 名刀"绯莲"（オーディン所有）



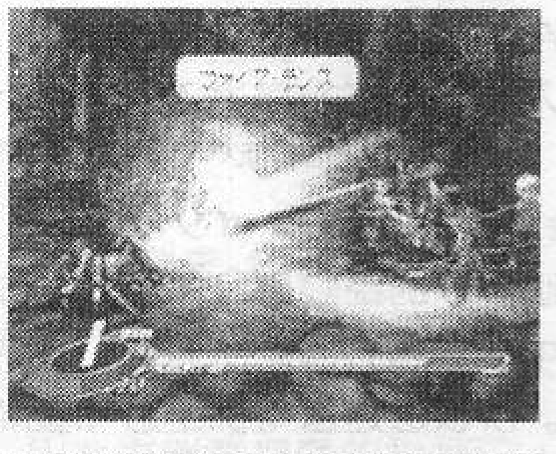
11. ジギタリス
12. エレメント・セプター
13. ラピス晶石
14. バーン・ストーム
15. ベラドンナ
16. ラピス晶石
17. ショート・スピア
18. クール・ダンセル

龙宫洞窟

位于倭国地下的广大天然洞窟，传说此地为置放破邪力量的圣域、也另有传说此地是魔物们群居的魔窟。普通人是绝对不可能踏入此地的……

BOSS战
~对レッサードラゴン~

较需注意的是，刚加入的那那美DME值应该不会超过1000，而此龙攻击也偏高，会连续使用全体攻击的**インフェルノブレス**，一次约损耗我方全体约300至500左右不等的DME。所以必须注意那那美的DME回复问题。另外，建议战前改变那那美于战斗中所使用的魔法。虽然初期配置魔法是强力的**ライトニング・ボルト**，并可对龙的弱点加以攻击。但使用一次便增加八点的CT值，长时间的等待便是苦战的下场，不如更换成**バーン・ストーン**等CT值增加较少的魔法，来组合连续技增加决定计计量表，配合使用物理性的连续技进行攻击吧！约三至四回合左右即可战胜。此龙的弱点为雷、圣、毒，若想更快结束战斗，装备**ドラゴンスレイヤー**，一击解决它吧！


↙以魔法做先发攻击。对野生兽系的魔兽

■龙宫洞窟 CHECK POINT

1. 此处可说是提升刚加入的那那美等级最好的地点。由于那那美的DME值极低，建议将她排于队伍最后方。较需注意的就是名为**ヴァンシー**的不死者魔物，它的全体魔法攻击二击即可使那那美陷入战斗不能的状态，而且雷系魔法对它完全无效，因此尽量以物理性攻击打倒它吧！其他的大多属于野兽系的魔兽，特征为DME值偏高及攻击通常都带有昏厥的附加能力。玩家可以魔法为中心，快速地将之击破。

2. 战胜**レッサードラゴン**后，将会得到日本刀及长枪这两项**オーディン**所有的道具。以现时点来说，其攻击力中上、HIT值颇高。留下与否，由玩家决定。

3. 这是第二章最后的迷宫，结束后，玩家们可继续利用剩下的时间点增加预备传送神界的战魂。

依传送的人数及等级、技能等直接影响战局。若玩家们有用心培养的话，理应是对我方有利的局面。接着进入第三章的战魂搜寻。此次所需要的人材为弓兵，其必要的技能为 FIND TRAP(陷阱发现)、SURVIVAL(生存知识)。

第二次神界战争报告

第三章

路线图

①カミール村(カシエル)
②海蓝(梦留)
③ゴーラ教团本部
④ブラム城
⑤ジエラベル(ルシオ＆クレア)

●登场角色

①双手剑斗士～**カシエル**～

某日，**カシエル**及同伴**セリア**因接受“寻找生存者”的依赖而来到了**カミール**村，但惊觉**カシエル**村中所有的村民皆被石化。而且石化的对象只针对人类，并在石化后破坏……看来这并非是一般的魔物所为。如此一来，两人所带来的解除石化之药物也无法使用，因此两人决定继续调查，而来到村庄内部的洞窟前。但奇怪的是，一把用来替代门闩的剑，上面密密麻麻地刻着北欧古文字。“集合光辉所锻造出来的剑——**グラン・スティング**，将封印这里的邪恶”。进入洞窟内部后，于封印处发觉唯一被石化而没被破坏的小孩子。不过……小孩子怎么会出现在这种地方呢？根据推测应该是小孩无心的恶作剧而误将魔物解放出来。此时，暗处传来声音，突然出现的魔物给予**カシエル**致命一击，即将面临死亡的**カシエル**下意识地只知道不能让唯一解除石化的药物破裂……

■CHECK POINT：当**カシエル**加入后，再回到**カミール**村，可得**セリア**所留下的属于**カシエル**的“名剑**ヴエイン.スレイ**”。

②凡人与人鱼之间的混血儿～梦留～

在海蓝（**ファイラン**），身为凡人与人鱼之间的混血儿一梦留，化身为凡人的外表，为了见到双亲而寻找传说中可实现任何愿望的秘宝“玉琉璃”，而在海上邂逅身为渔人的赋之，并来到海蓝。在调查后得知，自己的父亲原是与人鱼族争夺玉琉璃的项璃遵将军，并已于该场战役中落海。在众多落难者中，唯一生还的项将军，原是玉琉璃争夺战役中的英雄却转变为两族和解的使者……尔后，项将军死于疾病……不愿相信此事的梦琉与赋之执意再度寻找，但一样无功而返。百感交集的梦琉璃奔向海岸……而担心梦琉寻短的赋之来到了海边，却惊见化身为人鱼的梦琉。梦琉向赋之诉说为何想见已逝去的双亲及身为凡人及人鱼混血儿遭岐视的悲哀……“悲哀时，无法流泪……快乐时，无法拥有笑容……”说完，随即游向海洋旋涡……此时玉琉璃突然出现在赋之面前……留下的赋之代替梦琉许愿，海洋不再平静、梦琉也无法再回来……剩下的只是不断注视着海洋的少年…



■CHECK POINT：梦留事件结束后，回到海蓝的海岸，可得“玉留璃**の**欠片”，此附属装备具有减少冰系攻击 50%的功效。

③二刀流武士

～洵～

位于海蓝（**ファイラン**）。洵为了救治孪生妹妹阿衣失明的双眼，不惜夺去他人生命……而使得自我的良心已渐渐扭曲化身为鬼。当洵自身发觉这一事实时，也是自身生命到了尽头的时候。但是……洵的目的达成了，阿衣祈求哥哥洵的平安无事。却再也无法实现……

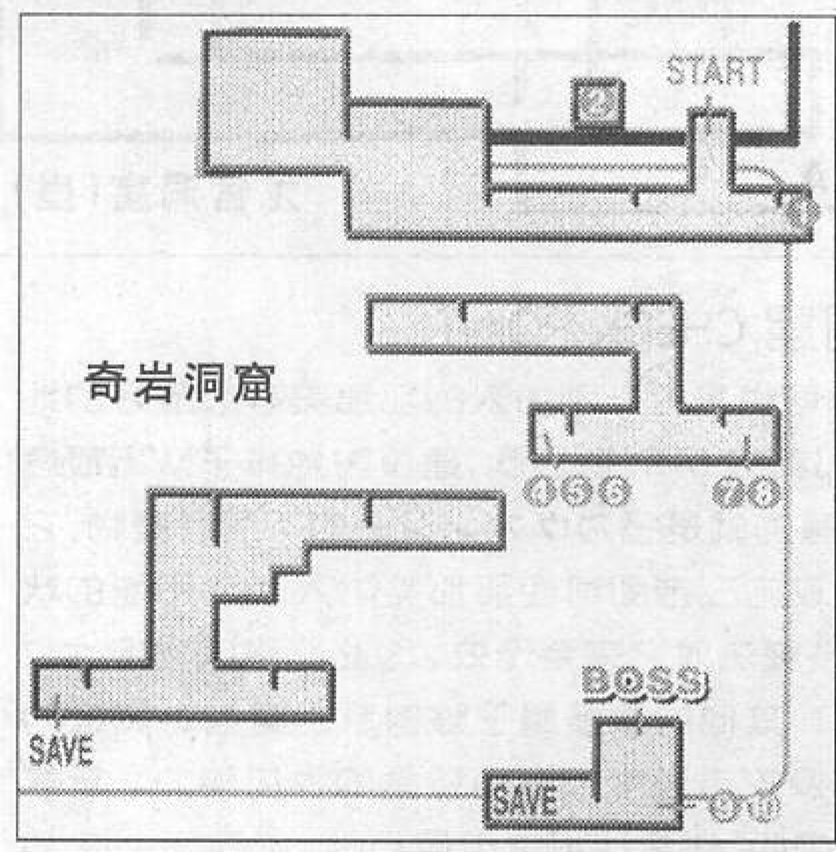
～**ルシオ**与**クレア**～

ジエラベルン，在街上寻找对象，以偷取路人金钱为生的**クレア**。一日下来，似乎没有什么收获，正准备回去时，却瞄到了银发的**ヴァルキリー**。回想她拥有和**ルシオ**曾对她诉说**プラチナ**相同的银发……心中不禁起了嫉妒，便拿起石头扔向**ヴァルキリー**……“我在做什么，嫉妒一个陌生人……像个笨蛋似的……”。来到**クレア**家中，**ヴァルキリー**正好遇上了给**クレア**母亲送工作酬劳的**ルシオ**，而**ルシオ**对**ヴァルキリー**与已死的**プラチナ**的相像感到相当地错愕……



■CHECK POINT：事件结束后，**ルシオ**并不会马上加入，但此事件发生的有无，却是造成日后**ルシオ**是否加入的关键。而**ルシオ**的加入与否将影响整个故事的结局。

迷宫重点攻略



1. バスタード・ソード
2. ディフェンド
3. 名剑フレア・バゼラード
4. ドラゴン・スレイヤー
5. レデュース・ガード
6. 天空の瞳
7. ウオー・ハンマー
8. トリック・ステップ
9. 黄金の鸡(オーディン)
10. 苍剑グラン・スティング

●奇岩洞窟

位于**カミール**村内部，以苍剑**グラン・スティグ**封印的奇岩洞窟，在小孩子的恶作剧之下解放了封印于此的魔物。此处是**ヴァルキリー**集中精神所感应不到的，只有在**カシエル**加入的情况下方可进入。

■CHECK POINT：

1. 在迷宫中会遇到三只**ドラゴンゾンビ**，每只皆可得到 6000 的经验值。由于此迷宫是位于城镇中的迷宫，因此所消耗的时间点只有 1 点。所以这迷宫可说是游戏序盘升级的最佳地带。对**ドラゴンゾンビ**时，别忘了装**ドラゴン・スレイヤー**。其中一只**ドラゴンゾンビ**身后的宝箱。

2. 洞窟中将会遇到有如泥泞般的柱子，它无法以砍击击破。必须利用冰晶魔法制造结晶，将天花板上的魔物由眼睛中射出的冷冻光束反射，在击中柱子后再砍击即可通过。

BOSS 战

～グレーターデーモン～

DME 22000	弱点无
所得经验值	13000

BOSS 的回避能力极高，所以要尽量以魔法或使魔（魔法师技能，于**ネルンフ**湿地带可取得，效用为魔法师因 CT 值的增加而无法攻击时，可用使魔攻击魔物）先行攻击，再抓紧时机让其他同伴一同攻击即可。建议战前可先生成一个**フェアリィ・ピアス**给魔法师装备，以减少每回合所增加的 CT 值。另外，若玩家们想快速结束战斗，别忘了之前在**ネルンフ**湿地带所取得的**デーモン・スレイヤー**，它对恶魔系的**グレーターデーモン**具有一击必杀的效用！

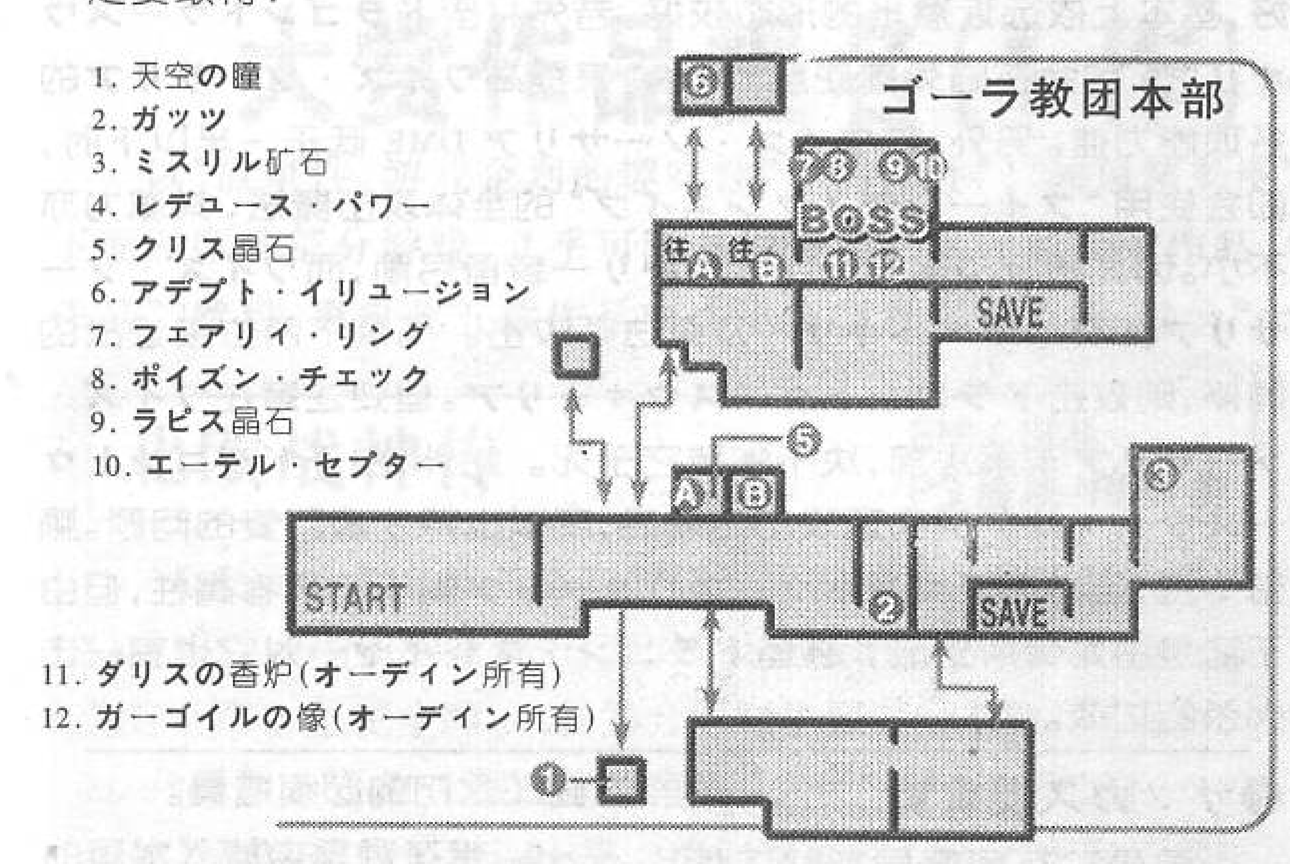
●ゴーラ教团本部

在恶魔崇拜集团“ゴーラ教团”本部，ヴァルキリー感觉到其中有着非常特别的意念，似乎正在进行夺取凡人魂魄的某种召唤仪式……

■CHECK POINT：

1. 刚进入迷宫时，会呈现毫无魔物的状态，直到进入迷宫深处，并发生ノーブルヴァンパイア夺取凡人魂魄召唤不死者事件时，才会进入第一场战斗。战胜后，ノーブルヴァンパイア将先行离去，此时ヴァルキリー必须先将七名不死者除掉之后，进入时钟堂才会进入BOSS战。

2. 战胜ノーブルヴァンパイア后先别急着离开，这房间的正上方还另有四个宝箱，打开オーディン所有的宝箱后，再利用剩下的空箱子和冰晶魔法制造出的结晶砍击所留下的结晶石堆叠起来，完成后向正上方跳跃并抓住铁练即可拿取四个宝箱中的道具。其中有到中后盘为止拥有最高魔力魔法师专用的手杖“エーテル・セプター”及可减少CT值2点的“フェアリイ・リング”，一定要取得！



BOSS 战 ~ノーブルヴァンパイア~

DME 10500 弱点无
所得经验值 900

ウィル・オー・ウィスプ的应对方式，由于它的DME若降至一半以下即会发动“自爆”攻击，其损伤可是非同小可。而队伍中的魔法师若受到此攻击，便立即成为战斗不能的状态。因此要注意别让ウィル・オー・ウィスプ的DME值低于一半以下，然后进行全体攻击以决定技来迅速解决它。由于此战必须注意ウィル・オー・ウィスプ的DME数值再进行攻击，并要达到一次击破的效果，因此长期作战是必定的。另外，包括ノーブルヴァンパイア在内，皆会使用魔法ライドニング・ボルト，所以多生成一些回复用道具再应战吧！

●ブラムス城

不死者之王ブラムス所在地，是一座白天消失，夜晚才会出现的不思议城堡。所以，能够探索此城的时间也仅限于夜间而已。

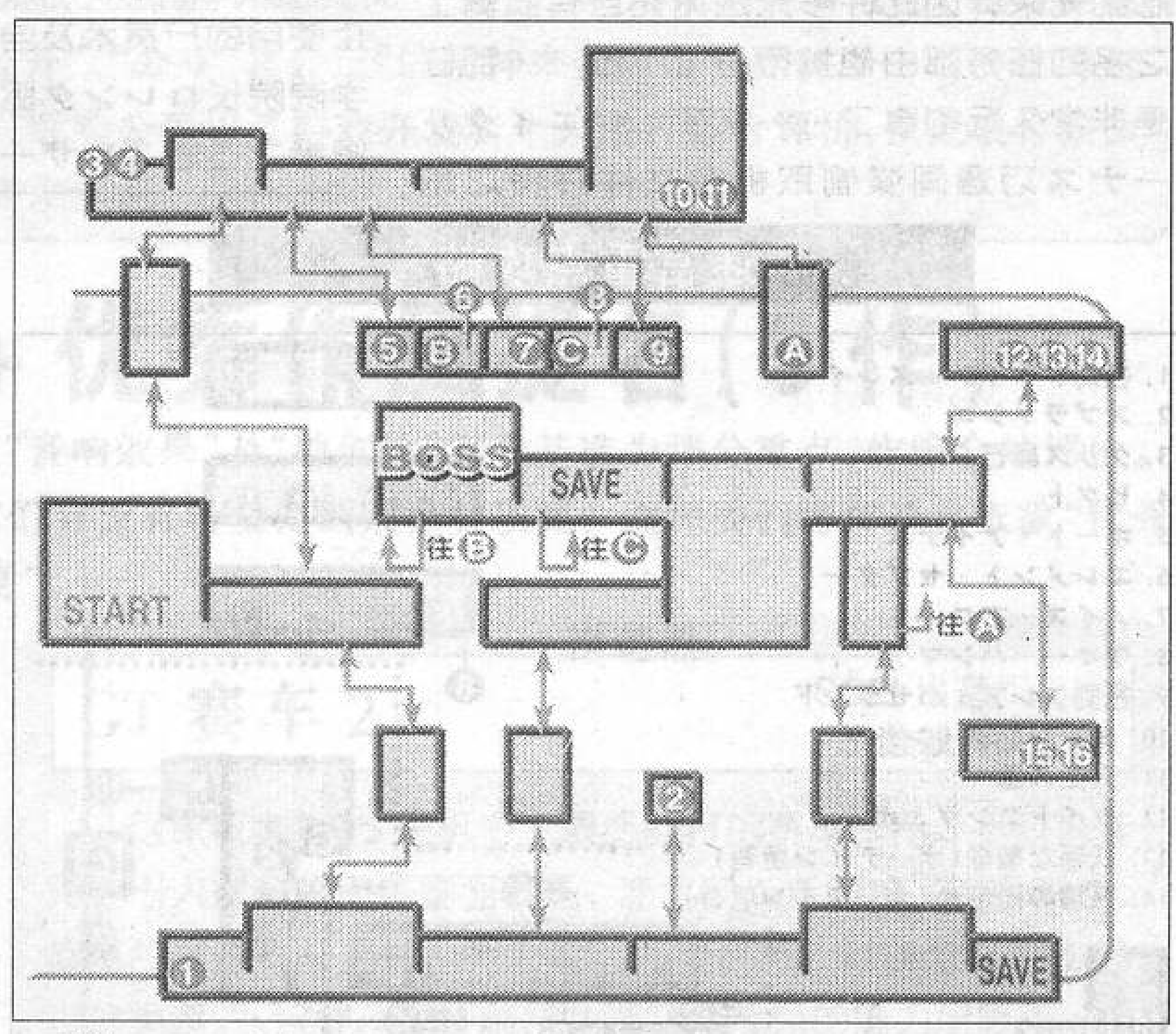
■CHECK POINT：

1. 由于ブラムス城只出现于夜晚，因此进迷宫探索的时间只有4分钟。时间一到，ブラムス城会立即消失，ヴァルキリー只有再次进入一途。所以，要好好地把握时间喔！

2. 这个迷宫可得到“ユニコーンの角”，现时点玩家们可能完全搞不清楚此道具的作用在哪？但却得好好保留，因为它在故事后半段是用来转换最强法杖的道具。

3. 于ブラムス城深处，ヴァルキリー可遇到号称不死者中最强的“ラム・ガーディア”。玩家可选择战或不战，其能力不输ブラムス。若是以普通方式战斗，一定会变成死斗的局面。由于ラムガーディア本身由龙骨所组成，若装备ドラゴン・スレイヤー应战一样可使出一击必杀。

4. 关于ブラムス一战，在战前有战或不战的选项，建议玩家选择不战。一是和ブラムス对峙将会消耗过多的道具，但却得不到大量经验值，而且不论输赢，ヴァルキリー的封印值皆是下降10。二是与他对战与否也将影响玩家们是否能看到完美结局……



BOSS 战 ~エルダーヴァンパイア~

DME 22000 弱点无
所得经验值 13000

以目前的实力来说，要打倒拥有可与主神オーディン匹敌的ブラムス实在是太难了，但也不是不可能。物理攻击对他完全无效，因此必须将主力放在魔法上！ブラムス不会魔法，也没有远距离的攻击，只会攻击队列中前三人，所以将魔法师配置于队伍最后方进行攻击，而让其他三人变成ブラムス攻击的炮灰。为缩短战斗时间，别忘了让魔法师装备攻击力强大的エーテルセプター及减少CT值的フェアリイ・リング。另外，还得多生成些复活用道具给“炮灰”使用。接下来就是时间的问题了。

第二次神界战争报告

听取女神フレイ的指示，以培养出神界中需要的勇者，该位勇者必要的技能为TRICK(战术知识)、HEAR NOISE(情报收集)、DEMON INT(恶魔知识)。

第四章

路线图 ①ヴィルノア(エイミ) ②黑梦塔 ③クレルモンフェラン(ジエイクリーナス) ④サッカス浸食洞 ⑤フレンスブルグ(ロレンタ) ⑥レザード・ヴァレスの塔

●登场角色

①具有龙变化能力的枪斗士～**エイミ**～

于**ヴィルノア**，为了寻求传说中的秘宝"龙宝玉"，**ヴィルノア**军作战参谋**ガノッサ**发觉了具有龙变化能力的**エイミ**。于是便开始没有间断的拷问。但好强的**エイミ**不论知或不知都绝口不说。然而，纵使他有再强的生命力，也有气绝的一天……

②身带污名的骑士～**ジェイクリーナス**～

ジェイクリーナス原为**クレルモンフエラン**骑士，为了让父亲为自己的活耀而感到光荣，因此许多无法见光且有损骑士之名的任务都由他执行……不过……那已是非常久远的事了……某夜，**ジェイクリーナス**巧遇间谍偷取机密文件并将之取回。就在回报的过程中，因身中暗箭而失去性命，只因众大臣们认为对先王忠诚的骑士日后会对他们有所不利……

■CHECK POINT：

事件过后，再回到**ジェイクリーナス**家中，可得**レイヴン・スレイナー**。和之前所得的弓箭不同的是，给**ジェイクリーナス**类型的弓箭手装备，对魔鸟族有一击必杀的作用。

③地下界首席魔法师～**ロレンタ**～

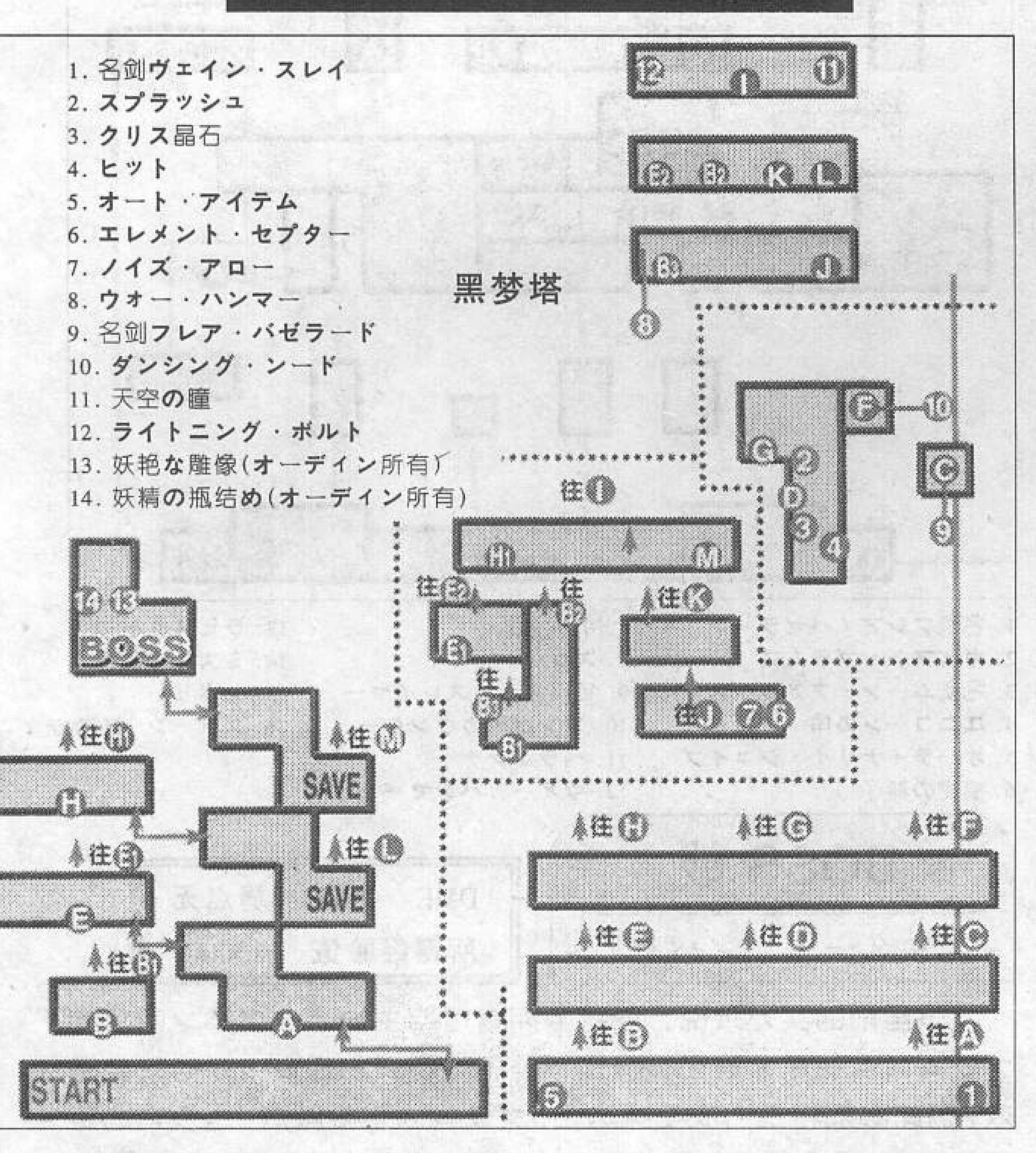
位于**フレンスブルグ**。拥有学院史最高资质魔法师之称的**レザード**，因接触禁止使用的尸灵术及自身心术不正而遭魔法学院院长**ロレンタ**驱逐出学院。在取得了贤者之石后，**レザード**得知神与妖精之间的关系……然而在生日当天夜里，魔法学院院长**ロレンタ**遇上了**レザード**所派来的使魔，告知自己与其丈夫等待她的到来。来到了**レザード・ヴァレスの塔**，悲哀的**ロレンタ**，眼见因喝了**レザード**所给的**グールバウター**一而变为魔物的丈夫……这一切，只为了**レザード**想见**ヴァルキリー**。



■CHECK POINT：

此事件过后，随即进入**レザード・ヴァレスの塔**迷宫事件。

迷宫重点攻略



进入此战前，先将**ヴァルキリー**及三位同伴的攻击形态分配好，基本上依远近渗半的形态较好。若先打倒**ドラゴントゥースウォリア**，它会在临死前使用"凭依"来提高**ワイズ・ソーサリア**的各项能力值。另外，若**ワイズ・ソーサリア** DME 低于一半以下时，即会使用"**フィーンディッシェイブ**"的全体攻击魔法，其威力亦不小。因此建议战前先让**ヴァルキリー**装备弓箭，而**ワイズ・ソーサリア**即交给**ヴァルキリー**及魔法师攻击。而剩下两位接近战的同伴，则攻击**ドラゴントゥースウォーリア**。但要注意在**ワイズ・ソーサリア**未解决前，决不能致它于死。此外，由于**ドラゴントゥースウォーリア**的物理攻击力偏高，所以也得注意回复的问题。顺带一提，虽然**ドラゴントゥースウォーリア**属于不死者属性，但由于它是由龙骨所组成，装备**ドラゴン・スレイヤー**对它也有一击必杀的功效。

●黑梦塔

由其丑恶的建筑外观即可感到它的邪恶，凡人若是接近也会被夺去生气。如此强大的邪恶力量不是一般人所能创出来的，其中必有极邪恶的魔物。

■CHECK POINT：

1. 此迷宫可说是目前所遇上最复杂的一个，玩家最好不时打开地图确认本身的位置再向前进吧！另外，魔物们的等级渐渐地增强了，其中还有简直是玩家恶梦的魔物**ウィル・オー・ウィスプ**，而且它还会在 DME 降至一半以下时进行自爆。所以在进入黑梦塔之前，先生成一些较好的武器及防具吧！

2. 在这迷宫中，有不少可让特别技能觉醒的道具，其中还有日后神界战争人材的必要技能"**ヒット**"，一个不留地全部拿取吧！

BOSS 战

～ドラゴントゥースウォーリア～

DME 22000	弱点圣	
所得经验值	3600	
～ワイズンーサリア～		
DME 12500	弱点无	
所得经验值	15000	

●サツカス侵食洞

原是贮存因魔导实验下所产生废水的洞窟，但由于水的瘴气而引来了无数的不死者。在洞窟的深处，有座封印水门的魔法阵，随着时光的流逝，其魔力已渐渐地淡化而接近崩坏的边缘……

■CHECK POINT：

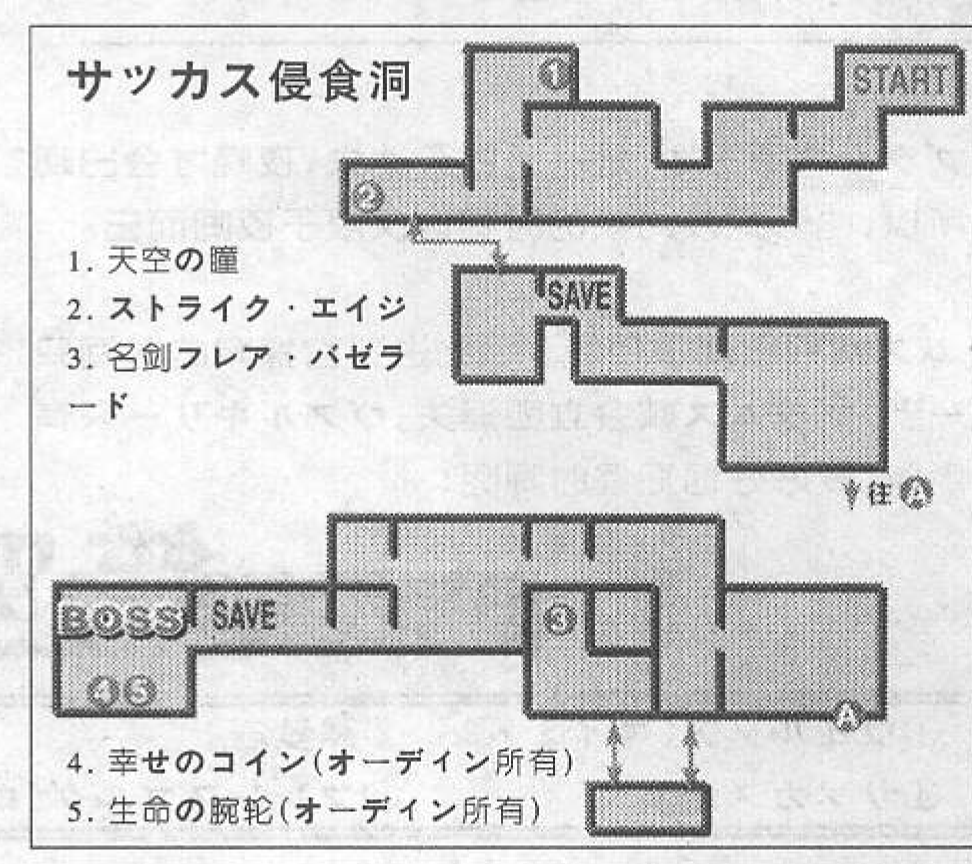
1. 在洞窟的第一个记录点前，可发现前来封印水门却因能力不足而倒地的魔法师。他的意念仍徘徊于原地，可先与其意念交谈再蹲下调查，即可获得再次封印水门的必须道具。

2. 若在洞窟中掉入水里的话，行动力会大幅下降，而冰晶魔法也会失效。基本上，要横越水面只有利用水底的水草，先砍击水草的根部，再立刻跳上水草，然后浮出水面即可。

3. 当**ヴァルキリー**一行人到达洞窟深处时，将会遇上一座小瀑布而无法通过。此时则必须利用冰晶魔法射击瀑布对面不停旋转的封印球，再回到正上方房间启动关闭水闸的开关即可停止水的流动，瀑布就会消失，如此一来就能继续前行并进行 BOSS 战。

4. 战胜 BOSS 之后，可得到两项**オーディン**所有道具的……

（剩余部分将转至"电软"月刊登出）



第四回日本游戏大赏

日本ゲーム大賞

Japan Entertainment Software Awards

日本CESA(电脑娱乐软件协会)协会举办,最具公信力的游戏大赏,终于堂堂进入第四回。此次的软件受赏提名对象包括99年1月1日至同年12月31日止在各主机上发售的表现优异的作品,并针对项目进行表扬。而颁奖时间为2000年3月30日,在东京国际会议中心进行,这里我们为各位读者作一次最完整的相关报导!

撰稿人/文字整理 小天天

何谓日本游戏大赏?

由日本CESA(Computer Entertainment Software Association)主办,不局限于家用电玩、携带型电玩、PC软件等种类的限制,主要以"公开"、"公平"、"公正"的精神来判定出业界首屈一指的优秀游戏,并进行表扬。对各项作品的制作、贩卖公司以及游戏开发者个人进行综合评价,以此表扬来激发各游戏软件开发者的新形态游戏开发意愿。

大赏作品提名(1作)+优秀作品提名(5作)

以"故事性、游戏企划的趣味性"、"操作性"、"映像精美度"、"音响效果"及"独创性"五个基准为评分重点,作综合的评价。下面回顾的部分游戏,几乎可说是过去的一年间的代表作品,它们有没有希望得到某个奖项呢?而评委们将评选出五款"优秀作品",然后,再自此五款作品中选出拥有最高评价的,推为"大赏"。

北欧战神传

ENIX出品
PS游戏/RPG类

以如诗般的北欧神话为故事设定主轴。各具浓厚风格的角色设定、创新的游戏进行方式以及独特的系统令不少玩家为之心醉。虽说全篇以2D为介面为主要进行要素,在现今以3D介面为主的RPG游戏群中有些"落伍",但本作却将2D类型的"醍醐味"完全表现出来。绝对是喜欢RPG的玩家不容错过的游戏。



↑极具动感的战斗系统,就算是2D,照样赢得口碑!

编辑部预测获大赏率-95%

编辑部一致认同!百年难得一见的好作品!于故事剧情、音乐音效、角色或是世界的设定等各方面表现都极之优异,如此理应在评选中占据较大的优势。

GT赛车2

SCEI出品
PS游戏/RAC类

这款被誉为PS主机史上最终强打的赛车作品,不但有着完全出人意料的完美画面表现,亦比前作新增加了许多车种,拟真的赛车驾驶方式及完美过弯的爽快感,就算您从未接触过这类游戏,只要一经接触便会被它那极速的魅力所吸引。





编辑部预测获大赏率-80%

虽然不愧是被誉为PS史上最终强打的RAC作品,但比起同样广博人气的前作,此次在图像上的进化似乎已经达到了极限。但拟真度和车种的部分得到了极大的提高,难度亦大幅↑。有趣的是,本作的玩家一方面会抱怨有些车太难驾驶,而同时又乐于寻找过弯时的精彩感觉。

部门赏提名(7部门各1作品)

游戏设计赏 提名

依游戏的开发、企划来选出最为优秀的作品。这里获得提名的有:●WS掌机益智游戏"GUNPEY(线条解谜)",万岱出品。●对应Pocket Station游戏"随身玩伴",SCE。●DC游戏"人面鱼",VIVARIUM。●DC游戏"宇宙第5频道",SEGA。●PS游戏"DDR",KONAMI。

程序设计赏 提名

依其对游戏构成的程序撰写技术,进行综合评价,选出于技术层面最为优秀的作品:●PS游戏"GT赛车2",SCE。●DC游戏"人面鱼"。●DC游戏"莎木",SEGA。●DC游戏"魂之力量",NAMCO。

注:下加线者即为本次的获奖作品。

穿越时空

SQUARE 出品
PS 游戏/RPG 类

相较于前作，可以说是做了彻底的改变，自基本战斗系统开始至故事架构的主题，全部都做了最彻底的更动。虽然此次没有业界三大名人的梦幻组合来参加制作，游戏的人气度却仍然不减。是热爱 RPG 类型游戏玩家们必玩的游戏之一。





↑请看本作的战斗系统，比较富有多样化的组合。

编辑部预测获大赏率－97%

动画、故事性、人物及世界的设定皆完完全全地表现出了“超时空”系列的一贯风格，而人物设定方面则较“北欧战神传”来的多样化，但相对地给人以一种混杂的感觉，不过依其全体各方面的表现来看，有年度代表作的气势。

D.D.R.

KONAMI 出品
PS 游戏/音乐类

真正开创音乐游戏风潮之最佳领导者，科乐美公司以不可思议的四个方向键之组合，不知捕获了多少人的玩兴？再配上时下最为流行的舞曲 BGM，难怪会成为年度最为风光的作品。





↑←游戏时几乎可以完全体验到迪斯科舞厅中的感觉。很累的哦！

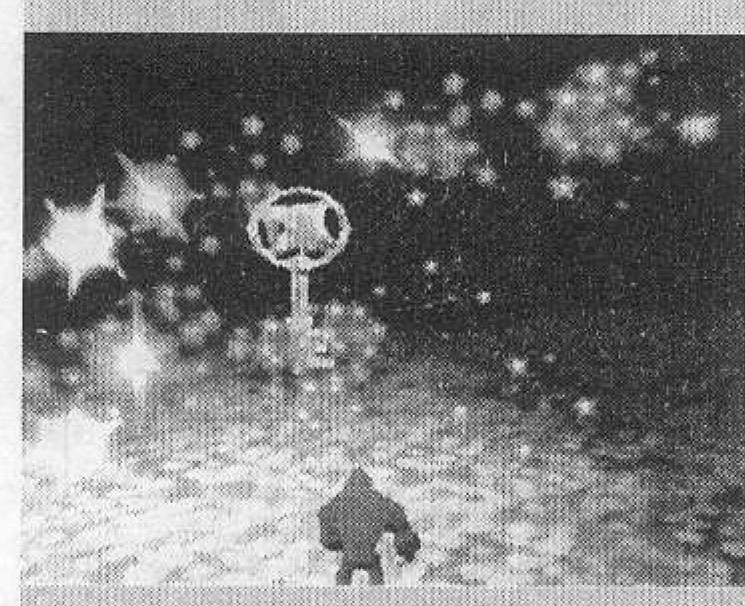
编辑部预测获大赏率－90%

体感游戏，一直是操作新点子的发掘地。而科乐美公司将体感游戏与音乐结合，形成了他们所拥有的无数招牌系列作。DDR 堪称是体感游戏与音乐结合的最高结晶。据悉，因为此类游戏的畅销，制作公司的业绩大幅提升。

大金刚 64

任天堂出品
N64 游戏/ACT

N64 主机硬件机能的最佳示范软件，游戏成功地掌握动作游戏的特点所在，配合上完美的美术演出与灵活的过关创意设定，以挑战这类游戏既有的传统呈现方式。这是目前阶段 N64 的代表作品。





←配合着记忆体扩充装置，画面表现高超，而内容更加充实化！

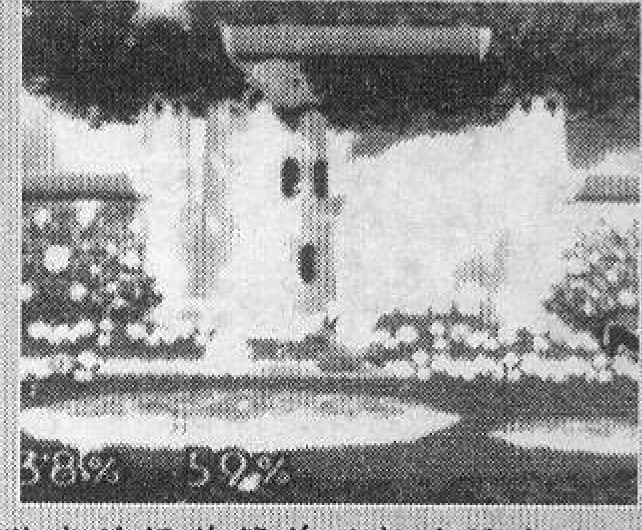
编辑部预测获大赏率－94%

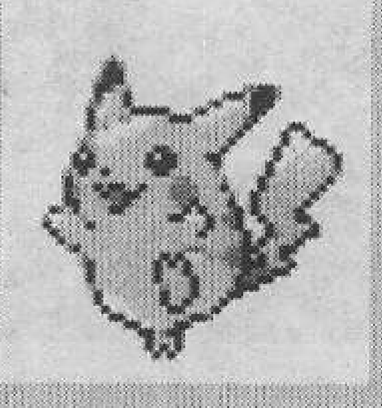
任天堂公司系列名作之一“大金刚”搭配记忆体扩充装置同时上市，表现出更完美的画面。另外，本作并不损系列作品的名声，游戏性十足，可媲美第三回日本游戏赏之“大赏”受赏作品“萨尔达传说～时之笛”。

任天堂明星大乱斗

任天堂出品
N64 游戏/ACT 类

虽然游戏本质只是单纯的动作性斗智游戏，不过由于游戏集合了任天堂公司旗下所有著名电玩明星于一身，再加上绚丽夺目的精彩画面效果，使得玩家因此而得以完全沉醉其中且不能自拔。





↗游戏的操作简单而趣味性十足，体现任天堂在 ACT 方面的独到之处。而大明星中也包括大大名鼎鼎的皮卡秋。

编辑部预测获大赏率－92%

在任天堂公司一贯的理念“易操作、富乐趣”下所诞生的游戏“任天堂明星大乱斗”，可说不论是什么人皆可轻松上手。最具亲和力又容易令人中毒的游戏。

影像赏 提名

依玩家的操作而产生出的映像及动画等，于其中选出最为优秀之作品。●PS 游戏“穿越时空”。●DC 游戏“莎木”。●PS 游戏“圣剑传说.马娜传奇”，SQUARE。●PS 游戏“随身玩伴”。●PS 游戏“最终幻想 8”。

动画赏 提名

对于游戏的操作毫无关系的部分，如开场动画、过场动画等，于其中选出动画品质最为优美的作品。●PS 游戏“超时空之钥”。●DC 游戏“魂之力量”。●PS 游戏“寄生前夜 2”，SQUARE。●PS“最终幻想 8”。●PS 游戏“龙骑士传说”，SCE。

德比赛马'99

ASCII 出品
PS 游戏/SLG 类

赛马游戏何其多！这款"德比赛马"却能够集所有同类游戏之大成，不仅有着丰富的日本真实赛马相关资料，更以拟真的赛马养育过程而著称。实在称得上是"难得一见"的代表作品，"德比"的制作人是菌部博之。




↑德比系列在日本拥有相当多的拥趸，每部作品销量都在100万部以上，游戏的资料之详细非同类游戏可以相比。

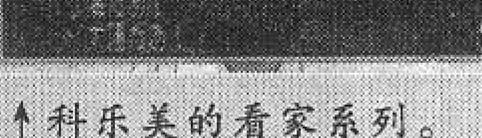
编辑部预测获大赏率－95%

编辑部一致公认的真实度最高的赛马游戏，由于完全引用日本赛马界血统，所培养出来的品种其能力将非常接近真实的赛马。又，游戏还在比赛进行中加入了大部分赛马游戏所没有的播报等。

心跳回忆 2

KONAMI 出品
PS 游戏/SLG 类

恋爱游戏经典作品之再度出击，整款游戏风格维持不变为其最大特色，全部翻新的人物设定更是值得赞赏的大胆尝试，再加上令人惊讶万分的名字语音处理系统，构成了这款内容丰富的杰作。


↑科乐美的看家系列。

编辑部预测获大赏率－95%

心跳系列一起都是恋爱游戏经典中的经典，虽然前作中超人气全部皆未再度出场，但仍是系列迷们的最爱！最令人瞠目的便是游戏中的女主角们竟可以叫出玩家的名字，可说是极具冲击力哦！

随身玩伴

SCE 出品
PS 游戏/对应 PDA/ETC

虽然游戏主体全部仅以黑白方式呈现，但是成功的人物设定却一扫先天不足的缺憾，丰富无比的表情呈现与情绪程式处理，使得这款游戏能够进驻极少接触游戏的女生心中，并且成为真正的最佳随身玩伴。




↑这位是"随身玩伴"的总制作人。

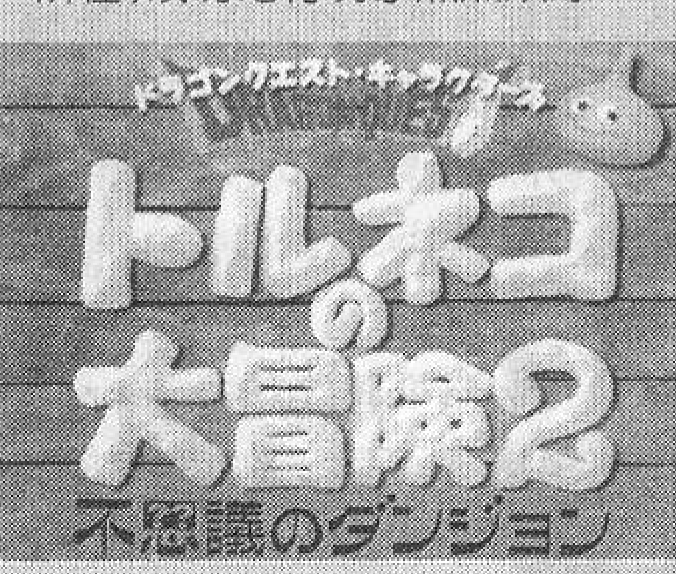
编辑部预测获大赏率－89%

曾是日本女高中生们人人口中话题的"随身玩伴"，依其角色可爱的外形及单纯的形象博得大众们的喜欢。亦与 POCKET STATION 相对应而成为名符其实的"随身"玩伴。

特鲁内克大冒险 2

CHUN SOFT 出品
PS 游戏/RPG 类

青出于蓝更胜于蓝的续作最佳代表，迷宫构造每次游玩都不会相同是其最大卖点所在，成功地将玩家焦点从练功转移至探险本质上面，再加上出色的声光效果演出，让人不由自主地一再游戏。





←↑怎么连 ENIX 的标志角色都来了？商人则较胖。

编辑部预测获大赏率－90%

最受欢迎的"不思议迷宫"系列搭配日本国民 RPG"勇者斗恶龙"系列第四作人气商人角色的"特鲁内克大冒险"于 PS 上所登场之第二弹。运用 PS 主机的性能表现出更超越在 SFC 上登场的前作。

音效赏 提名

根据一款游戏所有的声音来源，包括背景音乐、效果音和语音等一切声音效果，从其中选出表现最完美的作品。●PS 游戏"叭啦叭啦叭 2"，SCE。●PS 游戏"穿越时空"。●PS 游戏"DDR"，KONAMI。●DC 游戏"宇宙第 5 频道"，SEGA。●PS 游戏"最终幻想 8"。

角色设计赏 提名

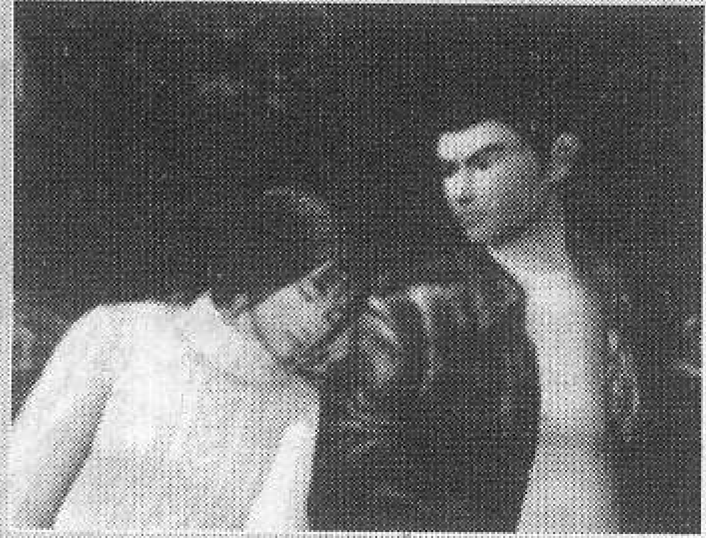
从在游戏中登场的角色中选出最具独创性和最具同玩家的亲和力的角色。●PS 游戏"捉猴记"，SCE。●DC 游戏"人面鱼"。●DC 游戏"宇宙第 5 频道"。●PS 游戏"随身玩伴"，SCE。●GB 游戏"口袋妖怪"，任天堂。

莎木

SEGA 出品
DC 游戏/RPG 类

SEGA 公司年度大作，以名为 FREE 的新游戏形态登场，王牌游戏制作人铃木裕摆脱传统限制，以最高拟真度为诉求，创造出另一个真实世界，让玩家们体验到完全不同的游戏新领域。莎木 2 正在积极开发中。





↑↗您瞧，在莎木中玩家自己还能点燃蜡烛呢！而游戏中的即时演算过场动画更是精彩，实为不容错过。

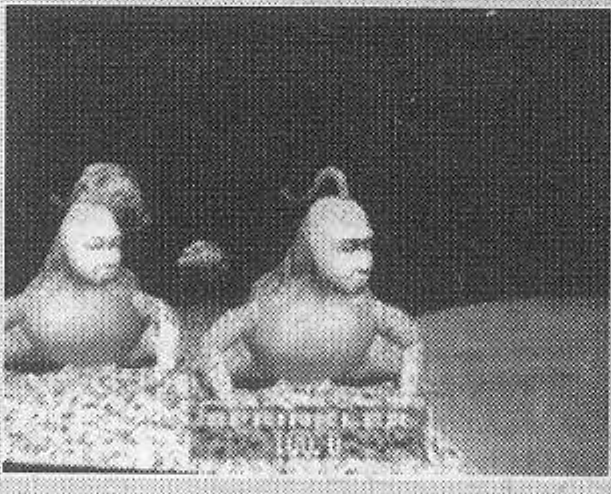
编辑部预测获大赏率－92％

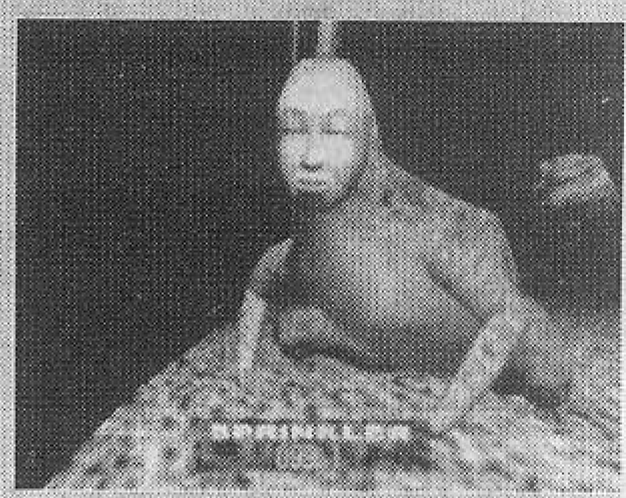
画面佳、音乐好，表面都具备了，但实际进行游戏时却引来了玩家们正反两方面的回响。有人表示新形态莎木是款史上最棒的游戏，有人表示游戏进行毫无乐趣，虽然标为 FREE 型态的高自由度游戏，但还不是得依笔记本？及从头到尾都是在街上找人聊天等不断发出怨声。编辑部认为这要比众口一辞的赞扬来得实在。

人面鱼(SEAMAN)

VIVARIUM 出品
DC 游戏/育成类

在时下原创游戏及育成游戏风气盛行之下，出现了“人面鱼”这样怪异的超另类作品。游戏能够对人面鱼进行培育，使玩家移入感情，人面鱼会产卵，有时也要生病，玩家一不小心就会使它们 KO。人面鱼与玩家间的对话非常有意思，这可通过 DC 专用声音辨识麦克风来实现。别看人面鱼长相有些怪，但是只要一玩，你也会喜欢上它哦……也别小看这游戏的创意，制作人是大师级人物宫本茂的好朋友，其学识很广博的！





↑这种“蛙身”形态是人面鱼的一种，还有鱼类和蛾类形态等。

编辑部预测获大赏率－89％

一般来说，玩家们所想培育的宠物应该是像皮卡丘一样的可爱家伙，而若要你去无微不至地伺候上图的老兄，你会有何想法？正是这款以外形如此“恶心”的家伙为主角的游戏，在 DC 上已销出 50 多万，卷起一股社会现象。问题是人类以前真的是这样进化来的吗？……

宇宙第 5 频道

SEGA 出品
DC 游戏/音乐类

SEGA 公司大胆挑战音乐游戏的代表作品，虽然此游戏之名气并不大，不过其高度创意与娱乐性却是不容忽视，并且还是少数的以玩家口碑相传而获得最后胜利的硬底子游戏，销量 12 万以上，制作人水口哲也。



←游戏有一流的人物设定，音效炸裂。虽然操作方式看似由同类游戏改良而来，但也是一项创新。仿七十年代的劲爆歌曲绝对让你震撼，游戏性完美无缺。

编辑部预测获大赏率－94％



←水口部长、入交总经理、舞拉拉的模特同 MORO 星人在一起。

高难度！太好听！接触过后欲罢不能。是个好游戏，有问鼎大奖的实力！！！

灵魂力量

NAMCO 出品
DC 游戏/FTG 类

堪称目前格斗游戏作品中完美无缺之最佳代表，不但将 DC 主机之硬件机能发挥得天衣无缝，游戏本身之高度而玩性亦令人印象深刻，更不用说人物的各种招式演出逼近真人动作。





←↑质素超越了街机版。画面中就连角色肌肉的跃动都看得一清二楚。

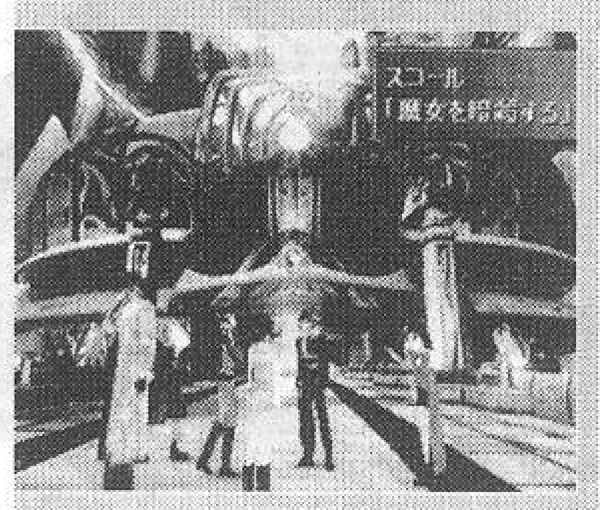
编辑部预测获大赏率－93％

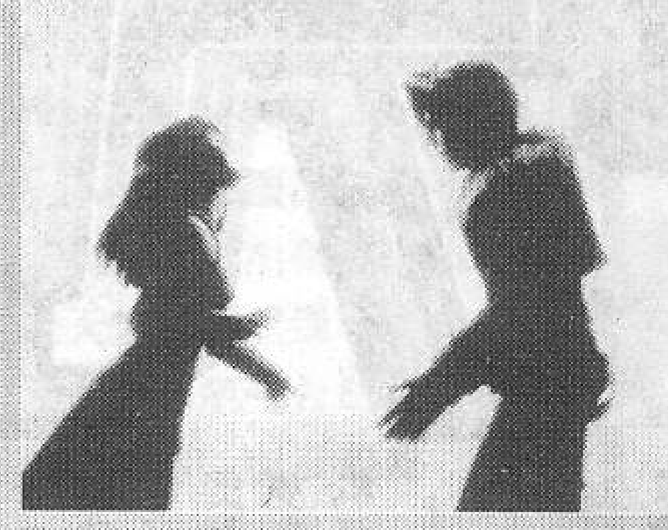
南梦宫公司 VS 开发部再展其深不可测的开发力，这次无论如何也应拿到奖项才对。这款游戏受到 DC 玩家们的一致好评，全世界销量突破了 100 万，移植＋α＋NAMCO 功力＝有口皆碑！记得前作在 PS 上曾赢得极大的人气，这次 DC 版也大成其功，会不会再出续集呢？

最终幻想 8

SQUARE 出品
PS 游戏/RPG 类

史克威尔公司之代表大作再度出击，游戏本身的魔法设定突破所有同类游戏之传统，配合上难得一见的以爱情为主轴的故事安排，以及加入时下流行的卡片游戏系统，是您绝对必须一玩的超级作品，全球销量 610 万。





↑→画面和剧情令人叹服。

编辑部预测获大赏率 – 96%

与国民 RPG“勇者斗恶龙”同为日本两大 RPG 游戏的“最终幻想”，其第 8 部作品以完美的故事结构吸引了更多的玩家，并加入前所未有的新系统，可说是完全新生的一部作品。

生化危机 3

嘉富康出品
PS 游戏/AVG 类

惊悚动作游戏之另一款巅峰作品，除去令人目不暇接的过场动画不说，游戏本身营造的恐怖气氛简直完美无缺，再加上追踪者的出现使得玩家神经为之紧崩，确为一款不可多得的杰出游戏作品。

↓这一集较之前作敌人变多了，画面进步却不大。





↑加入即时回避的动作，令游戏更具挑战性！

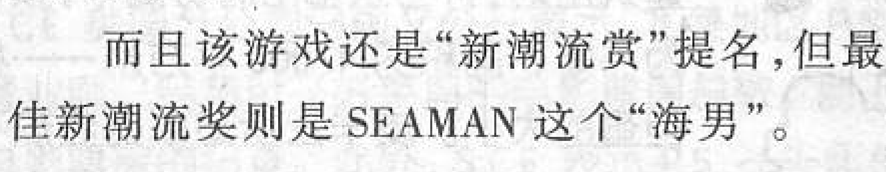
编辑部预测获大赏率 – 91%

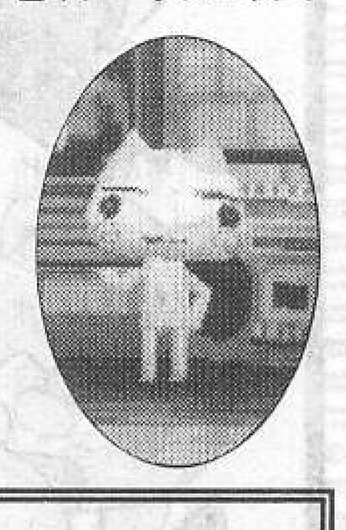
嗯……卡普空看家系列之一，终于在万众注目之下新作登场。除了保存原有的紧张气氛之外，还加入了多项新要素以强化系列爱好者新鲜感。

颁奖典礼有看头！
大赏竟被“随身玩伴”拿走！

今年日本游戏大赏得主为 SCE 公司的“随身玩伴”。外型单纯可爱的几只小动物以其丰富的表情跟情绪表现深深进驻日本女高中生心中，其最大特点就是让人想起沟通的乐趣，也可利用 Pocket Station 游戏，真的可以叫它做你的“随身玩伴”。此款游戏将新鲜的主题提供给平时很少接触电玩的最一般大众，对推广健康的电玩形象有着极大的好处。

日本游戏界每年推出不少大作，不过大奖最被奇怪的小游戏拿走，此一结果使得不少人对组织评奖者的眼光感到莫名奇妙。不过玩家也应看到，从人性化的角度来看，以沟通为着眼点的这款小品却有突破性的成就。同时它再一次证明了SCE 在俘获一般大众方面确实有着深不可测的功力：家喻户晓的“随身玩伴”主角“井上多罗”不但是电玩名星，也是日本广告界的大红人呢！





而且该游戏还是“新潮流赏”提名，但最佳新潮流奖则是 SEAMAN 这个“海男”。



↑25%的 DC 玩家选择了他们的游戏，中立者为斋藤由多加博士。

故事剧情赏 提名

以是否具有最丰富的故事及最具独创性的剧情作为此部门最优秀作品的评选依据。●PS 游戏“北欧战神传”，ENIX。●PS 游戏“穿越时空”。●PS 游戏“寂静岭”，KONAMI。●DC“莎木”。●PS“最终幻想 8”。

特别赏 提名

这部分奖项有“NEW WAVE 新潮流赏”（3 个提名，表扬那些开创出前所未有的新形态软件）和“特别赏提名”两种。其中，特别赏又分“海外作品赏”和“最佳业界贡献赏”（选出业界名人中的特别贡献人士）。

电玩八卦 GAME TATTLE

PART 1

摇身一变，DC 成为理财专家

如果以为电视游戏机只能拿来玩游戏，那您可就错了！继SCE 公开表示要将其次世代主机"Play Station2"发展成"新电子娱乐系统"后，DC也不甘示弱，朝向更宽广的多功能服务系统迈进。

东京三菱银行表示已经和日本Web TV Network(WTN)达成协议，将以DC做为三菱银行网络金融服务的主要媒介。该集团过去是以电脑和移动电话为这项服务的主要媒介，但是效果不明显，使得三菱必须寻求其他的替代方法。在和WTN接触后，发现使用每个家庭都有的电视做为媒介的效果会比电脑要好得多，而WTN又在最近对DC的功能及安全性做出突破性的改进，因此决定采用Web TV的服务。

WTN董事长古川享氏表示："为了适应快速变化的信息社会，网络与金融业的结合成为大势所趋，如何为使用者提供更快捷的服务，将是我们今后必须努力的方向。今后，我们的使用者将能利用DC在家里轻松进行理财服务，包括每日金融新闻、存取款服务等。利用SSL 网络加密技术的层层保护，使用者将能获得更方便安全且效率更高的金融服务。"

三菱银行电子商业事业部部长江川博也表示："未来三菱银河的网络服务触角将更为宽广，移动电话、PDA、电脑网络、DC家庭网络等，都是日后服务的目标"。

DC 荣获美国『最佳新产品』奖

DC虽然在亚洲市场的销售不太理想，但是在欧美却出奇的受欢迎。最近SEGA公司制作的这款游戏机被美国权威科学期刊『Popular Science Magazine』(科普杂志)列入第十二届『最佳新产品』的名单中。要被列入这个名单并不简单，因为这些入选名单是从数千种新产品中选出来的。评议委员表示，由于DC的硬件系统结构、绘图功能及网络功能设计为电子娱乐事业做出突出的贡献，所以才把这一奖项颁发给DC，这可是家用游戏机第一次获此殊荣。



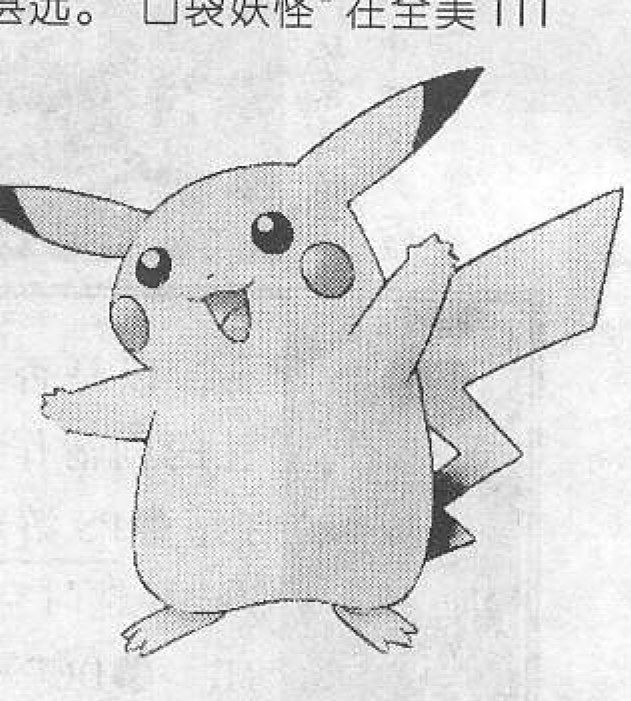
日本京都将兴建怪兽娱乐场

在近两年以迅雷不及掩耳的热潮席卷亚洲及美国多数儿童玩具市场的皮卡丘，在京都将拥有一座属于自己和怪兽朋友们的娱乐场了！

任天堂的现任社长希望皮卡丘也能有米老鼠那样的生命力，并将比照迪斯尼在日本京都兴建口袋怪兽娱乐场。目前他们正在京都取得建筑用地，并与京都市府协商中，预计施工期限为一年，面积约47000平方米——相当于东京巨蛋的大小。皮卡丘所造成的狂热不仅波及到了日本的餐饮、航空等行业，在美国上映的电影更获得空前的反响，把口袋怪兽推到了一个新的事业高峰。任天堂近来动作频繁，除了将皮卡丘和饭店业结合外，现在又将靠着这股狂热兴建怪兽游乐场，只是，谁也不知道这股热潮能维持多久？让我们静观其变吧！

电影"口袋妖怪～超梦的逆袭"登上美国票房榜首

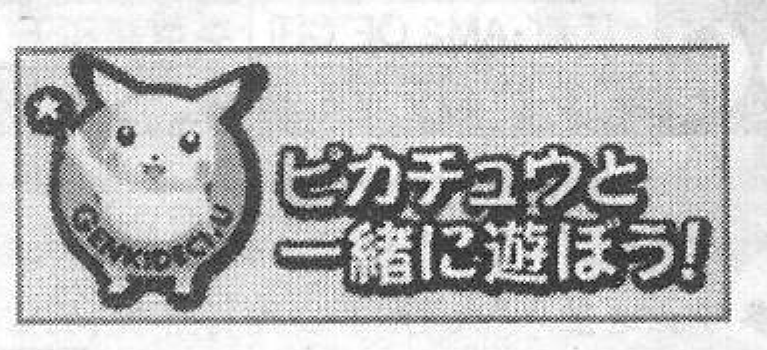
在美国上映的"口袋妖怪"电影"超梦的逆袭"，上映5天即破了5210万美金的票房，竟然登上美国电影一周票房收入冠军，这是第一部登上全美票房第一名宝座的日本电影，而位居第二名的好莱坞电影"The Bone Collector"只有1200万美金的票房收入，与"口袋妖怪"相距甚远。"口袋妖怪"在全美111个电视台播出后，即受到美国小孩的欢迎，平均收视率高达15%，连相关产品也成为热门货。由于美国电影院推出来看电影就送珍贵"口袋妖怪"卡的促销活动，因此进一步带动了这股动画片热潮。



全美旅馆将“皮卡丘”化！

任天堂的大明星——皮卡丘在美国刮起了一阵旋风，除了强烈袭击电影、餐饮业之外，脑筋灵活的任天堂又与美国Lodge Net Entertainment共同合作，让皮卡丘进军北美饭店旅馆业。此合作范围将涵盖北美530家旅馆、86000间各式房间，任天堂将以皮卡丘为主，并装设N64和“口袋妖怪”的游戏。

由此看来，皮卡丘真可说是日本近年来最风光的偶像了！其魅力与风靡程度和日本偶像元老凯蒂猫比起来简直是有过之而无不及。在任天堂进行这项与国外旅馆业合作的计划之前，也曾与新日本航空公司共同推出了一架喷上皮卡丘卡通形象的客机，以及和波音公司策划空中客机的游戏，真是令人不得不佩服任天堂的商业头脑。



最终幻想动画电影将向鼎奥斯卡

不知人们是否注意到有关FINAL FANTASY动画电影的传闻？日前在美国洛杉矶所举办的『SIGGRAPH』99电脑动画大展』中，史克威尔又公布了FINAL FANTASY动画电影最新讯息及画面。从左边所刊载的电影胶片来看，大家千万别以为那是由真人拍摄的画面，这可是货真价实的电脑动画！

其实，从史克威尔所制作的游戏软件『寄生前夜』、『FINAL FANTASY Ⅷ』，这两部游戏的动画就可发现，史克威尔是有信心也有实力，以高水平高质量来完成这部电影动画片。这部电影预计在2001年播出，而最终的目标则是奥斯卡！

“皮卡丘”开出股市长红

皮卡丘旋风所引起的狂热，不仅让任天堂赚足了面子和票子，也让代理皮卡丘的公司股票水涨船高。最显著的莫过于获得任天堂独家肖像权的美国公司“Forkids Enterinment”了。在去年年初，该公司上市的股票面额只值3美元，但到了年底却已高涨为35美元，狂飙了10倍不止——看到这个数字，真令人不得不佩服皮卡丘的影响力是如此的神通广大、无远弗届了！目前任天堂雄心勃勃，准备向多元化发展，包括航空、餐饮、电影、游戏场等不同的领域。显然，皮卡丘已不单单是儿童们的专利，放眼2000年的到来，或许皮卡丘的热潮将会成为未来娱乐业的焦点！

千禧年游戏主机大会战！新主机层出不穷，性能超过X—BOX？

自索尼的PS2发售后一周，微软公司便于周末举行该公司的次世代主机『X—BOX』。同样的，也就在『X—BOX』惊人的发表会后一周，又一台次世代主机进行发表了。

位于北美的一家电脑娱乐公司Indrema也发表了该公司所研发的新主机，代号为『Indrema L600E』。这台新主机的整体硬件结构和微软公司所发表的新主机X—BOX极为相似，但IndremaL600E整体的功能超过了X—BOX：采用600Mhz的中央处理器，内置64MB内存和2GB、8GB、30GB及50GB四种硬盘可供选择等。

不过因该主机所采用的操作系统为不易开发游戏的Linux，且至今仍未有任何开发厂商预计加入为Indrema L600E的开发群。Indrema L600E预计于今年发售，详细日期不明，但依种种情况看来，游戏的不易开发及未有任何厂商表明加入计划，前景实在很不乐观。甚至于业界传出Indrema L600E将无法于年内发售的消息。



日本电玩旋风降服美国好莱坞

近来美国的电影界饱受日本电玩＆卡通产业的威胁，此前他们的电影票房冠军宝座刚被任天堂的动画电影“口袋妖怪～超梦的逆袭”夺走，SCE美国分公司日前又公开表示，北美地区PS相关产品去年的月营业额已经超过了好莱坞的电影票房总数，创下单月游戏营收超越电影票房的纪录。此外，SCE表示PS在去年的“圣诞战役”中创造10亿美元的纪录。

SCEA行销副总裁Jack Tretton表示，由于电玩已经取代电影成为目前娱乐产业的主流，而北美PS软硬件需求也超过他们原先的预期，这也表明PS还有成长的空间，将来他们将会更积极拓展PS事业，也希望玩家继续支持。



莎木 一章~横须贺

这是著名游戏制作人铃木裕的作品。

莎木全篇将分为若干集陆续推出，第一章"横须贺"的制作过程费时三年半，耗资更达 70 亿日元，协力公司难以计数。不过，制作一章时的许多资源和经验可为续集铺路，莎木 2 的舞台在香港，推出的日期将不会太遥远，新剧本铃木老师全力编写中。

莎木讲的是一学生模样的青年为抱杀父之仇而历尽磨难的故事，而玩家在游戏中扮演的正是主角 —— 芭月凉。

莎木具备如下特色：①剧情雄奇感人，涉及黑白两道，情义二字贯穿其中。②完全自由三维空间。③第四维：时间流动和天气变化。④高质画面强调视觉效果，镜头运用不逊电影。⑤操作简单。⑥BGM 雄壮。⑦使玩家能够获得真实的人生体验。

DC 厂商：AM2 OF CRI 类型：FREE 发售日：1999 年 12 月 29 日

责编天师

Shenmue 解析

~剧情 & 攻略一网打尽~

■对于已爆机的玩家而言，下面几点仍或许有用：

1. 游戏中的"一天"约为现实时间的 1 小时。
2. 要在游戏中的"三个月"之内完成一章内容，否则等到樱花盛开的季节就会被判 GAME OVER。基本通关时间约 22 小时，品味通关时间应 40 小时以上，而日本最快通关纪录 11 小时。
3. 凉每天 8 点半起床(打工后 7 点半)。每晚 8:00 以后方可就寝休息，若晚上 11 点半还不回家，凉将被强制回家。
4. 一章的内容以 DISC3 为重要，即"新横须贺港"部分，这里最能体验制作者的良苦用心，乃整个游戏系统的精华所在 (QTE 事件、即时战斗等)。此一点铃木裕亲自表达。
5. 游戏设定：不妨将"跑"设定成 R 键，而将"ZOOM"设定 L 键比较好，即与机器自带设定相反。其他键位可保持不变，注意 B 键配合方向键即可微妙调整主角的方向。亦应学会使用画面上的指北针辨别方向，它绝不是摆设。对话字幕请选择"GAME MODE"，并关掉"子供"模式，这样你可按键跳过不想听的情报，字幕中也有汉字。另，"AREA JUMP"设定成 ON 有时会比较方便(凉从家中出发时可直接选择想要去的区域)。
6. 莎木的游戏过程有以下几种方式：Free Quest、Quick Time Event、Free Battle、Movie。凉在得到重要情报时会记在自己的本本上，之后画面上有标志和声音提示，这时应按 X 键调出记事簿查看一下内容。
7. 存盘：需要记录时让凉回到寝室即可，调记录时请选择 LOAD。莎木还准备了一种 RESUME 记录，无论你在哪里，只要按 Y 键调出道具，选择 VMS 图标后按 A 即可结束游戏，下次再玩的时候应选择 CONTINUE。莎木需 80B 的 VMS 空间。
8. 关于地图，其实并不复杂，只要你肯花时间在熟悉地形上，便可不借助任何地图资料自由往来于横须贺的各个地区，特别是在集装箱码头部分，必须靠记忆来认路。游戏中的每个地区都有地图看板和电话亭。
9. 电话在本游戏中有不少用处，查号台是 104，想听天气预报请打 177。另，游戏通关后还可将天气变化设定成与 86 年横滨气象台数据相同。

●"莎木"玩法因人而异，情报的获得有多种途径。以下流程仅供参考。这里以"天"为单位进行解析，玩家游戏时是否与本流程的日期吻合则完全不做任何要求，各位只要让剧情(这里指"决定性"的剧情)发展下去即可。

●游戏中有些事件的发生必须在特定时间段内，万一错过却不会影响剧情发展。

●游戏画面发色老旧但解像度高，建议使用高性能监视器，以碟为单位连续作战，务求开机三次打通，必获至高感动。

DISC1~■悲恸，父亲之死。

MOVIE。本特利轿车、游动的锦鲤、凉的父亲芭月严被仇家蓝帝 KO……自幼失去母爱的凉再也无法承受失去父亲的打击，在三声おやじ声中，游戏类型为 FREE 的游戏"莎木"展开剧情。

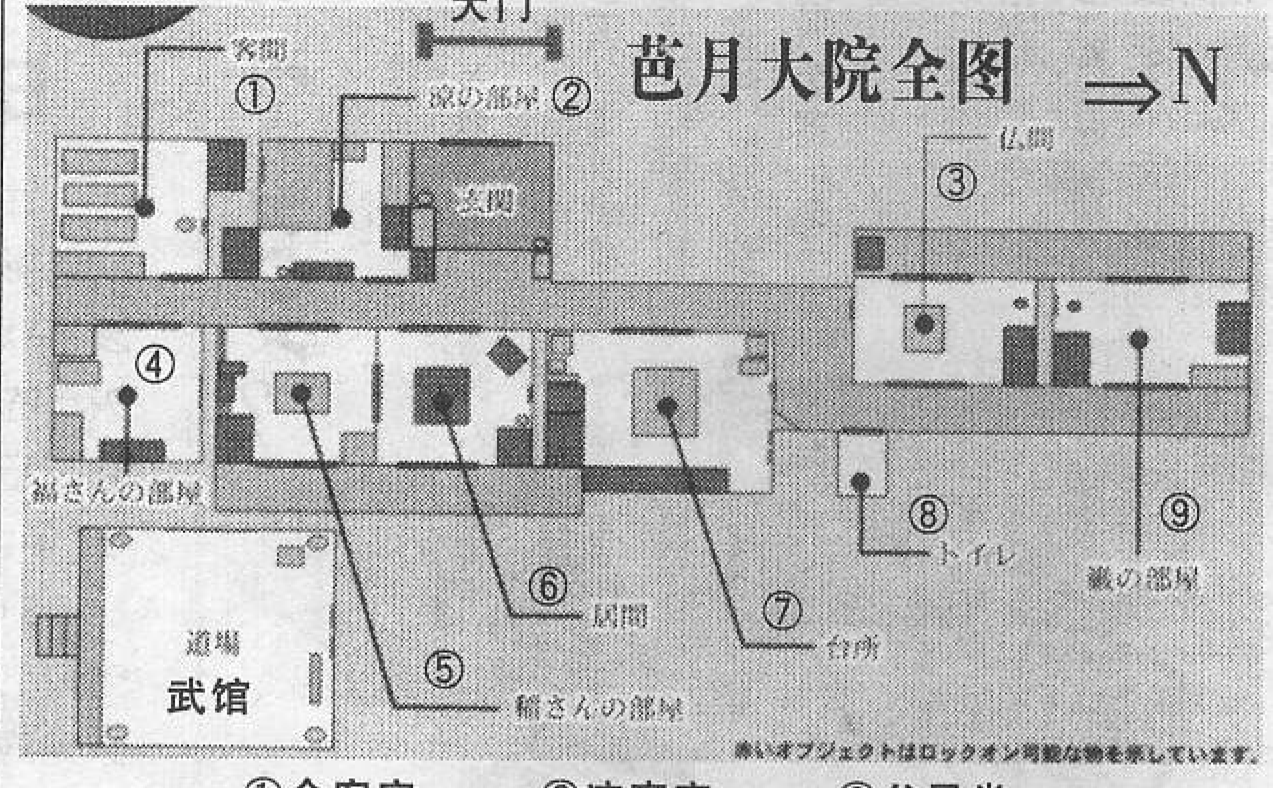
■12 月 3 日，家中调查：

醒来后，在自己的寝室翻箱倒柜，得随身听，音带，照片。

凉可再到福原先生的屋中，得"影狩技书"。来到电话下面的柜子得到手电。到有电视的屋中，从电视柜中取出土星待用。

到父亲的灵堂去，得火柴，在旁边父亲的寝室中拿到一封信。在这间屋内仔细找，还可得一把谜样的铜钥匙。在房内暗阁的柜中可得到"双刃技书"。

约中午时分，去厨房调查桌上的饭菜，会回忆过去的时光。



①会客室 ②凉寝室 ③父灵堂
④福原寝室 ⑤稻管家寝室 ⑥电视房
⑦厨房 ⑧厕所 ⑨严寝室

(图中颜色最深的部分为可调查之处)

山之濑＆樱之丘全图

N ⇑

桜ヶ丘 ← → 山の瀬

至 ドブ板商店街(B)

至 ドブ板商店街(A)

1	芭月家	17	劉家
2	吉岡家	18	伊藤家
3	桜田家	19	田嶋家
4	山の瀬荘	20	赤坂家
5	青山家	21	三井家
6	中村家	22	山本家
7	東屋家	23	野村家
8	神社	24	岩田家
9	ハイツさくら	25	山岸家
10	橘家	26	西田家
11	住谷家	27	劉家
12	杉沢家	28	阿部商店（8:00～19:00）
13	高島家		

10.橘家　13.高岛家　14.三岛家　15.公共电话　16.高桥家
28.阿部商店(8点～19点)　29.近藤家　30.平野家　31.樱丘公园

注：取得武功秘笈后，应立即按 Y 键调出菜单，以 A 键察看，之后即掌握。今后随着情节的发展，凉会得到一些自己也看不懂的秘笈，这时要请懂行的人去解释才能修得。至于如何修炼武功，有两种方法，其一，在不同地区都有适合于凉练功的场地，没事儿的时候去练，凉的武艺会“日日见精进”；其二，晚上 8 点后，凉回到寝室，可对“修炼”选项进行设定，在“手技”、“足技”、“投技”中选择一项，即可有针对性的强化功力，一般设在“全技”即可。

下午，走出部屋，来到院中。应让凉到樱花树下站一站，则又会回忆起幼年时随父习武的情节。找福原，听取蓝帝的情报。

下午 5 点左右，走出家门。来到“山之濑”的神社，发生事件：小女孩和一只被遗弃的小猫，凉应选择“鱼干”（煮干）给小猫吃。

傍晚以后的时间可自行打发。

注：樱之丘公园旁边有地图，从樱之丘有两条路可达商店街，小路 B 是通往商店街游戏厅和停车场的，而另一条路 A 是通向“刘理发店”的。在樱之丘公园中可以作为练习场地以打发时间。

■12 月 4 日，习武报仇：

一早出来到武馆找福原练习，习得水月突（→X）技巧。先别走，观察“八阴八阳”匾，可回忆旧时光。调查匾下的方凳，踩着它可从匾后取得一“谜之卷物”。再去挂着两个竖条幅的墙处，先调查地上的一个长条木箱，调出铜钥匙开启之，得一 KATANA，接着调查右边的竖条幅，将刀插入机关，走人。

10 点左右，在前往山之濑的街道上，会发生事件。然后来到樱之丘，去到山岸老先生家，他提示凉要向商店街进发，因为事出那天黑车高速行驶时将他吓了一大跳，车子是向多布板方向驶去。

注：樱之丘的住户较多，但家家户户的宅子外面都挂有木牌，可以清楚看清主人是谁。

下午 1 点半，可从小路 B 出发至商店街。可自由询问情报。其实直接去花店找到同学原崎望也就可以了，她会告诉凉商店街的“情报通”美国人 TOM 可能知道些情况。见到 TOM，这个留着小辫儿的快乐家伙是开流动热狗摊的，本是凉的好友，但此时却不愿多谈，当凉告诉他自己的父亲被杀死后，TOM 才说出黑色轿车撞到他的顾客，但自己没敢和车上的人吵，因为其中一个中国服饰的男子的眼光非常可怕。凉追究下去，TOM 说应找中国人去问。

注：商店街有不少中餐馆，想必是获得情报的好地方。本日如果你在 11 点～3 点间经过商店街中段叉路部分的那个“TOMATO 便利店”，便会自动发生 QTE 事件（← > A > B），要和两个学生混混打一架（万一时间错过了，玩家也不必着急，等到明天再去，还会发生的）。另外有时间也要到那个小公园中去看看，如果山岸老人在，和他谈话会学到一招古武术“重当”（→X＋A），老人是看在和凉的父亲有过交情的面子上才点拨凉的（此事件有时限）。

下午 4 点半，可去“中华味壹”找陶老板打探，得知“三刀”（裁缝、厨师、理发师）的存在。

余下的时间玩家可自行打发。应先去便利店旁的文化堂“骨董屋”去，花大价钱买下 6 种技书。然后口袋中的铁可能所剩无多，去便利店买些“煮干”和“牛乳”，这是回家路上给小猫吃的。

■12 月 5 日，有关中国人的行踪：

早上到“山之濑”神社时，会再度遇到照顾小猫的妹妹惠子，与她对话，她会问凉是否该帮小猫取个名字，此时可随意从选项里出现的 4 个名字中，选一个可爱的名字给小猫（如ミミ）。

中午时分，前往理容屋，跟里面的前田先生交谈，他是三刀之一。得知可从刘理发店的刘先生口中得到消息。

去了之后，正在营业的人告诉凉，他是刘老先生的儿子，刘老先生已经退休，每天他都要去商店街小公园去散步。



又来到公园，当刘听到“蓝帝”这名字时，马上说这是中国黑社会组织的人，而且横须贺正是这些人偷渡进入日本的通道，他告诉凉，如果想知道更多的情报，可向船员打听。



1.コーホ若叶大院	12.原崎望花店	23.军事服装店	34.商店街小公园	45.HEART BEATS 酒吧
2.刘理发店	13.亚洲旅行社	24.マリー商会	35.冈山公寓	46.KNOCKING 机车行
3.メソン石川	14.宝寿司	25.スカジヤン服装店	36.MJQ 爵士酒吧	47.大三元麻雀庄
4.コーホつくし	15.八百胜	26.面包房	37.YOKOSUKA 吧	48.中华味壹
5.望月庄	16.ホク弁当	27.精肉店	38.DIAMOND ROCK	49.体育用品店
6.永井兴业	17.TOMATO 便利店	28.理容店	39.满福轩	50.本田药房
7.牛仔服饰店	18.骨董屋文化堂	29.花店	40.NANA OK 厅	51.TOM 流动热狗卡车
8.陶器屋	19."水龙"古着店	30.平田商店	41.TOON 酒吧	
9.コーホ大岩	20.电影院	31.停车场	42.比萨店	
10.占卜馆	21.鱼屋鱼吉	32.游戏中心	43.SNUCK 琳达夜总会	
11.汉堡店	22.世界旅行社	33.茶坊	44.SLOT HOUSE	

寻找船员之前，不妨先到停车场去练习一下招数，这对以后的战斗可是有益无害的哦！当然，打发时间还有一个办法，那就是取出随身听(注意电量)或用 TOM 的录音机播放歌曲。

注：去便利店"TOMATO"，可买几盘磁带，那盘叫"NANA"的非常好听。买磁带时还可以参加抽奖，若运气好中了头奖，便可得到一张土星盘(HANG ON 或太空哈利)，有了盘，便可用家里的 SS 玩了。另外如果手头的钱还够，那么应再买一个 60W 的灯泡，千万别忘了。记住，今后无论在何区域，可经常光顾当地便利店，买其他的商品也有可能参加抽奖哦！

晚上 7 点多钟，到热狗卡车处找 TOM，得知船员应会经常出没于酒吧。晚 9 点，凉来到一间"YOKOSUKA"酒吧听取情报。晚 9 点半，到隔壁那间 MJQ 酒吧去，先和酒保交谈，接着与里面的两位大汉问问题，可是却被要求跟他们先打上一竿。

10 点多再去找 TOM 询问酒吧"HEART BEATS"的所在地。时间已晚，先回去睡觉。路上喂猫。

■12 月 6 日，隐藏的酒吧：

今日的目标当然还是商店街，但若心疼小猫的话，就使用"AREA JUMP"先跳到山之濑。早 9 点半，到商店街唯一一家体育用品店去找服部先生，询问 HEART BEATS 的入口位置。得知其店面位于五郎机车行对面的小道内。

来到位于商店街西边的摩托修理行，可老板要到下午 5 点才会出现，这段期间，可自行打发，游戏厅中有如下游戏。

●HANG ON：1985 年的红色大摩托，到了 DC 主机上，可想而知它的速度有多快，简直比三维赛车还过瘾。共 5 关。通关有奖哦。●太空哈利(SPACE HARRIER)：总共 18 关。●QTE 系列：这些训练玩家应付 QTE 事件的机器，值得多花些钱？●自动点唱机：这可是令世嘉发迹的东东。里面的歌曲唯 MAGIC SHOWER 这首街机 OUT RUN 的音乐比较好听。其他歌曲多为爵士风格，而各家酒吧里面也都配有一部这样的点唱机。

晚 7 点以后，即可从机车行对面的小道往里走，QTE(BA)解决小混混后，即可进入 HEART BEAT 酒吧。进去后还会发生一次 QTE(BABAB)，不过不必担心失败，因为莎木中的 QTE 事件是可以无限 CONTINUE 的，直到你胜利为止。

摆平混混后，酒保告之想得到船员的消息，应去找"查理"，此人专门接触那些欲从横须贺入境的黑社会人物，其特征是手臂刺青、穿黑色皮衣且平素以哈雷摩托为坐骑。酒保说完后便令凉离开，凉出了 HEART BEATS 后应再度跟摩托车行的老板交谈，老板只知道查利可能曾去**スカヅヤソ**屋买过衣服，让凉去那儿问。

凉如果 9 点多就回家，没准能接到原崎望的电话。

■12 月 7 日，永井兴业＆纹身：

记事簿提醒凉应到**スカヅヤソ**屋，9 点多找到店长鹤冈一问，果有查理其人，以前在店里买过皮衣，时间约在晚上 7 点。

然后凉应该四处打听查利的下落，不妨到满福轩来看看。

傍晚 5 点以后，满福轩营业，凉得到女主人"永井兴业可能知道查理"的重要情报。永井兴业，其实也是一个帮会，，凉迅速前往(在永井兴业门口，可能会见到一名在味壹饭馆打杂的"眼镜王"，

他竟然要求凉给他买一听饮料，玩家可不加理会）。进入永井兴业后，上到二楼事务所，和坐在椅上肩放毛巾的男子对话，可得到查理喜夜间出游的情报。

晚7点前后，凉应再度来到スカツヤソ屋，然而却没有见到查理的踪影。随后凉往街机中心方向走，即会发生事件：在游戏厅门口凉碰到一个壮汉，虽不像善仓儿，但他却说大家都是朋友，于是凉跟他走入停车场……游戏中第一次真正的"格斗"出现！

注：对手是5位小喽罗。在此暂时传授几招连续技，XXXXXXXX，AXXXXXX，XX→XA，AXA，XAAA。

凉将这群混混收拾完毕，擒住一个质问，得知在纹身店"タトウ SHOP"可能会见到查理。然后可回家睡觉。

亦可给原崎打电话（按X键调记事簿查看号码）拢络感情。

■12月8日，纹身店的搜查：

一早应先来到樱丘公园救原崎望，然后直奔商店街。

接下来的时间凉大可闲逛。直到下午5点，来到满福轩跟店长交谈，原来这纹身店就在"冈山"公寓。

凉来到那里，上到二楼最里面的房间，发生事件。两个被吓跑的混混正是昨晚见过的，凉直接质问纹身店的秃头老板，然后会发生QTE。凉制服了查理（←A）却被告之明日下午3时游戏厅门口见。凉于是离开。没想到在楼下竟然碰到了同学原崎望，原来望见凉近日成天旷课，感到十分担心，便来等他。凉对此番好意竟然爱搭不理，回家睡觉去了！

■12月9日，未知的信：

凉一觉醒来就会发生事件，凉从今日起每天早上就可同福原先生在武馆里练习了（利用对练的机会，玩家应重点发展投技，投技在实战中有时会有意想不到的妙处，如←→→B大力投）。

出了武馆凉得到管家交给的一封父亲生前留下的信，全是中文，凉看不懂，所以今天的任务不但要见"查理"，还要请"翻译"。

早上10点15，凉在樱之丘的工地处，遇到了一个哭着跑过来的男孩，说是足球被人一群混混抢走了。凉随他前往，即见到查理及其手下，又是一场FREE BATTLE（之后QTE为A）。

原来查理今日是来报复的，凉见他跑掉了，就来安慰小男孩，没想到男孩儿向凉说"谢谢"，还说自己是"夏高文"。

凉可从樱之丘的小路B前往商店街，则刚到街上就又碰到高文，并得知他的奶奶也展懂得中文，在一番询问之下，获得高文的奶奶是在陶器店做生意的重要情报。

中午时分，凉赶往陶器店。见到秀玉婆婆，双方一番寒暄，凉便将信给她看，只听婆婆念道，"恐怕有人要夺取镜，困难时请向陈大人求援。朱元达。"而信中还有一些字是要对着镜字才可识出（足见其重要性），婆婆又道，"天之父、九条龙。地之母，我的友。0468-61-5647）。凉道谢后离开。

在外面打这个电话还花十几日元，还是回家吧。凉回到家中，拨了上述号码，跟着就听对方就有人问口令，凉马上按"天之父"对"九条龙"、"地之母"对"我的友"这一规则来应，可对方只说了句"第8仓库"便挂断电话。

注：如果凉在商店街离开陶器店便去"平田商店"（位于停车场北面）打电话，也应这样回答。然后就要在整个商店街的范围找人询问"第8仓库"的情报，一般人都不知道这个地方。如果你找到"田村精肉店"，便可获得"拨打104查询一下"的方案。

凉马上拨打104台，小姐问清情况，请凉选择查找范围，则你一定要选择"地域"这一项，即知此那电话号码代表"网浜汀"，那是横须贺港！（另一查询方式是翻电话簿，在家中电话下面的柜子中和商店街中的平田商店各有一个）。

注：如果你想多玩些事件，今日晚上7点以后11点以前，不妨从樱丘的小路B出去，之后不要往商店街上走，就在附近调查，居民区有个大院子（即地图1处），进去后会发生同复仇学生混混的FREE BATTLE，这是凉和他的第三次接触！

■12月10日，谜之第8仓库：

一早即可去商店街找TOM，询问抵达"网浜汀"的方法。约上午10点左右，从平田商店向东一拐，等公共汽车，车一来即按A键上车。

注：公交车开动之后，DISC1完成。存一个进度，机器将自动转为DISC2的START进度。玩家、DC、监视器、音响可稍事休整，然后继续闯关！当你放入DISC2后，选择了进度即可游戏。

在第8仓库会有什么阴谋等着芭月凉？究竟蓝帝的行踪会不会被凉这个"School Boy"给发现？

DISC2～■两个"第8"仓库：

首先画面会交待整个横须贺港的概况，画面尽显DC主机的实力，发色古旧但构筑真实的画面令人十分感动。再一次呼吁有条件的玩家使用VGA显像监视器……



11点下了公车，即可左转马上走进仓库街。接着就会出现两个混混正在欺负一个手无寸铁的男子。QTE（←AB）后凉将其制服，一混混竟然要拜凉为大哥，凉便问他第8仓库该如何去得。找到第八仓库，正要进去却被门口的警卫拦住。

无奈凉只好另想办法进入第8仓库，绕到这仓库的后面看一看：凉竟发现二楼有一个窗口是打开的，将地上的一个箱子推到另一边的堆积物，如此便可爬将上去，通过窗户进入仓库。

进入内部时已是中午，凉应向右看，会见到几个房间，到最后方的第三个房间会听到一段对话，凉这才得知还有一个旧的"第8仓库"，自己要找的应当是那个。

出来后，并不熟悉仓库街地形的凉应迅速到大门口问守卫该如何去旧第8仓库，被告之要"一直走，见到海之后向左转"。凉按指示走去（玩家可根据画面上的指北针，向仓库街的西北方向走），竟见到TOM的热狗车，TOM告诉凉，不妨去找卖盒饭的大姐，她应该会知道不少事哨！

这时约1点，凉继续向里走查看一下，有个库区不让进，这正是旧仓库街，陈大人的旧第8仓库就在里面。

接下来凉要找小摊儿"お弁当"，跟女主人日阪交谈，可她先求凉帮自己找回妹妹麻衣，原来，麻衣不学好，总向她要钱，这时她正在第17号仓库附近。日阪替凉指出方向，因为有求于人，凉也只好选择"する"来帮助日阪。

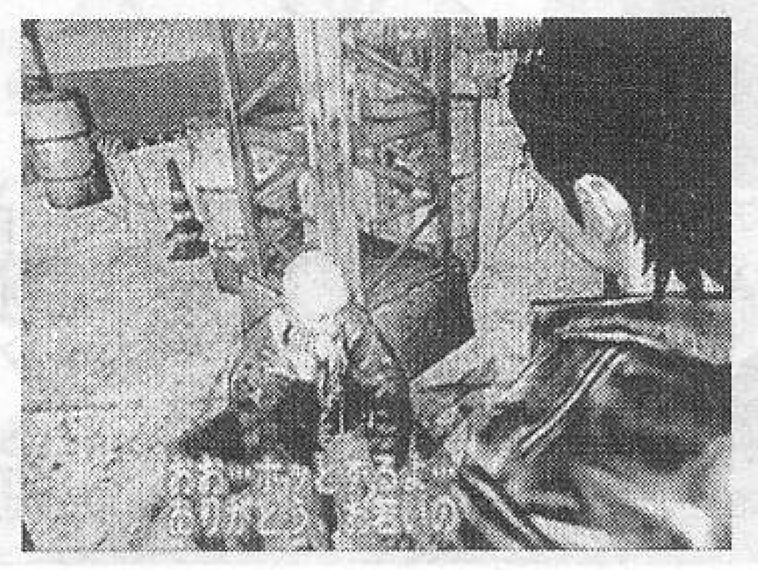


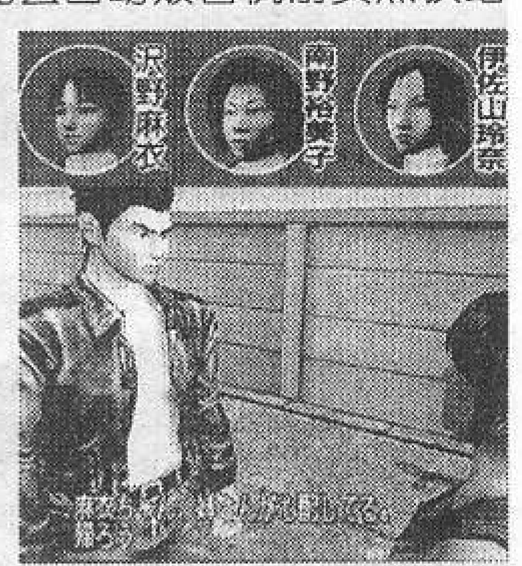
于是凉沿着指向走下去，到第12号仓库前发生事件。一个衣衫褴褛的老汉被人从仓库里赶了出来。

凉继续向前走，绕过17号仓库，到最深处时终于发现麻衣和两个不良少女蹲在那儿。凉欲将麻衣带走，而那两个女子竟先动手，QTE（←A←）之后凉便告诫了麻衣几句。

回到盒饭摊向日阪小姐说明情况，可她正要给旧仓库街的守卫们送饭，凉则为探得情报而主动要求送饭，先得知10个警卫要送12盒饭，在守卫传达室处更看到进入旧仓库街的时间。

下午4点，回到12号仓库，找到之前曾被赶出来的老人，跟他讲话，他却说欲喝一杯咖啡，凉只好先去自动贩售机前买热饮给



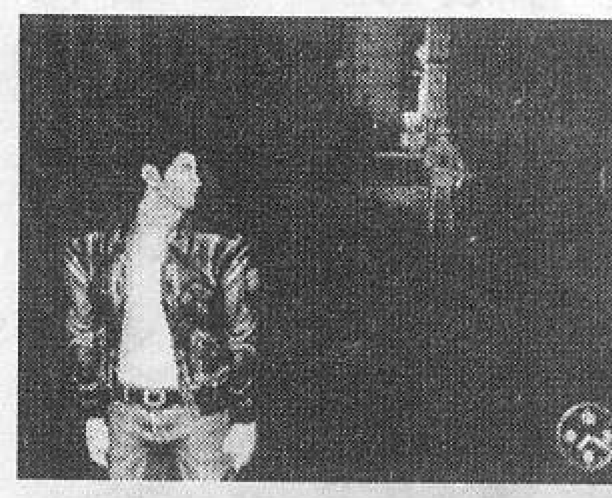


他，乐得他直用热饮捂脸。原来这是个已退休的老码头工人。

注：替便当店主找妹妹和送饭的情节有时间限制（约正午 12 点后 1 点前），晚了则不会发生但不影响剧情（如上页图示）。

接下来，凉应尽快熟悉整个港口地形，四处跑跑。地图看板在海边钓鱼处和“港口休憩所”里找，17 号仓库附近的大海轮“玄风丸”号底下也有一个。主要任务是要将各个仓库的位置给记清。

晚上 8 点，直奔旧仓库街，为了骗过警卫，凉欲从传达室的窗子底下偷偷爬进去，这时发生 QTE 事件：传达室的电话响起，把凉吓了一跳，应及时输入→键以接住手电筒，否则只能转天再来。

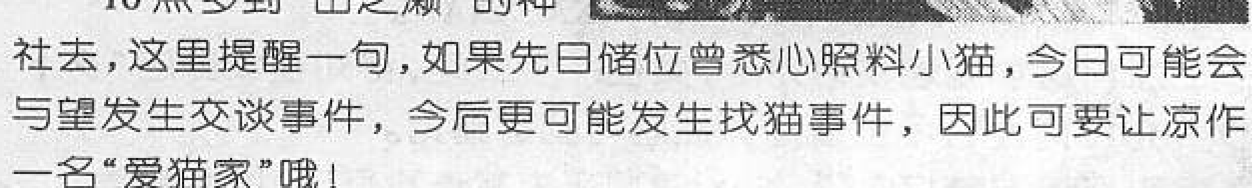




想在旧仓库街找到第 8 仓库并不难，记住方向“西北”足矣。可惜一到晚上，此处有不少警卫值班，想顺利抵达却不容易。如果玩家顺利进入第 8 仓库，应调查货架上的古董，凉在拿一个盘子时发生事件，盘子打碎后惊动了一位身着黑色西装的男子，这便是“莎木”中的著名硬派角色——贵章！当贵章欲出手攻击凉时，却被一长者劝住，贵章的父亲陈大人出现！凉提交了信件，陈大人表示相信，并说被蓝帝抢走的龙镜是朱元达和凉的父亲严从中国带至日本的，而蓝帝是“蚩尤门”组织的高手，他虽抢走了龙镜，但还有一块凤凰镜在。凉得知后便告辞。

注：在旧仓库街中寻找第 8 仓库时，靠近障碍物后按 A 键可令凉作出隐蔽动作。万一被警卫发现，也不是坏事，多耽误几天无妨，老头儿会出来帮忙的。

■12 月 11 日，谜之芭月家：



一早起来，先去厨房找稻管家，却被告之有事应找福原先生。凉在武馆前与福原发生事件，感情这福老弟将凉这些天的行动全都告诉了稻婶！然后遇见稻婶，她告诉凉其父曾经将一物件交给古董店去保管。

10 点多到“山之濑”的神社去，这里提醒一句，如果先日储位曾悉心照料小猫，今日可能会与望发生交谈事件，今后更可能发生找猫事件，因此可要让凉作一名“爱猫家”哦！

凉从店主大石敬三先生手中接过父亲的遗物“刀锷”（“骨董店”中的这个过程处理得十分到位，各位可细细观看）。之后凉便可回家，在樱之丘的工地附近却碰到了贵章，FREE BATTLE 后得知原来贵章是受陈大人之托来保护凉的，意在一试凉的身手，这凤凰镜可不能再让蓝帝他们给抢走。

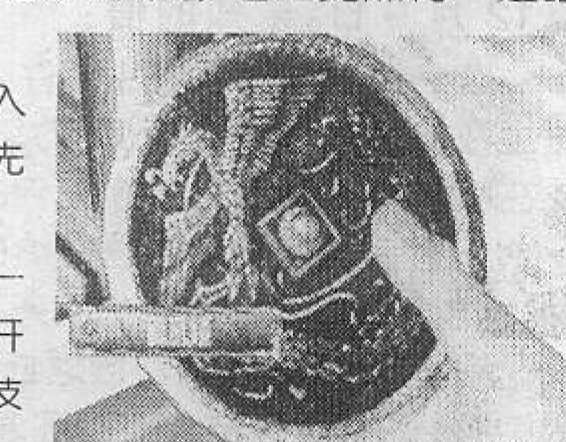
不想二人的对话被房上一个叫作“CHAI”的怪异之人偷听。

下午 2 点，凉回到家中，先和福原对话。然后即可去父亲的灵堂找稻婶婶，凉被告之那刀锷上的图案是芭月家的家纹，乃是二星一剑一雪轮之意。

凉随后即可来到武馆中，将正对着门的墙上左面的竖条幅取下，然后按 Y 调出刀锷，正好将其嵌入机关，墙上竟然有一道暗门，里面还有密道！

注：这是玩家先不要忙于进入地道。先看看身边有无手电？如果先前果然买了灯泡，就更好了。

走下地道，往深处前进，来到一密室，先将 60W 的泡子安上，然后开灯。调查后，可得“火柴”、“铠通之技书”、“蜡烛”、“父亲同友人的合照”、“白叶”。然后应去移动镜台旁边那



↑终于得到凤凰镜。

新横须贺港全图

新横須賀港エリア

Ⓐ 旧倉庫街警備室
Ⓑ 臨海警備事業
Ⓒ トムのホットドッグ屋
Ⓓ (株)横須賀物流 事務所
Ⓔ (株)陽配 事務所
Ⓕ 湾岸休憩所
Ⓖ 湾岸食堂
Ⓗ 造船所
Ⓘ 新神奈川倉庫(株)、加納物産(株) 事務所
Ⓙ (有)網浜海浜 アルファ貿易 事務所
Ⓚ ホクホク弁当

旧倉庫街
網浜町
新倉庫街
バス停
(ディスク2スタート地点)
100m
N ⇑

贴有符咒的柜子，又发现有一块墙壁似乎与别处颜色有异，凉去密室口取回一把板斧，照着墙狠敲了两下，即可得“凤凰镜”！

时间尚算充裕，赶紧打个电话给陈大人报告。然后出门直奔商店街，到古董店或陶器店找高人给瞧瞧这凤凰镜有何特殊之处（若时间足够，也要让樱之丘公园的山岸给看一眼）。知道这凤凰镜是由中国大陆珍贵的石料制成及其象征意义，凉便搭车去第 8 仓库找陈大人。

见面之后凉拿出镜给陈大人看，这期间有一 QTE(←)：原来先前偷听凉和贵章谈话的怪人跟来了……而后凉询问蓝帝现会在何处并请陈大人出手相助，陈大人回答说蓝帝现在香港，并表示不会帮助凉去香港，因为以凉目前的实力尚不足以同对手周旋。

■12 月 12 日，踏上旅程：

凉一早起来便会自动查看自己的信用卡，跟着身上会多出一大笔资金。然后凉来到福原先生房间去商量，后二人又去向稻婶借钱，稻婶问为何突然外出，福原将实情说出，惹得凉不痛快。

凭身上这点钱如何去得香港？10 点左右应让凉前往商店街的旅行社去询问一下票价。

注：商店街有两家旅行社，一为“世界旅行社”，一为“亚洲旅行社”，前者口碑极佳价格昂贵，后者虽有野店之嫌但价格便宜。

凉先后来到两家旅行社，得知到香港的机票最低也得 15 万日元。11 点，凉只好拿着旅行社的资料回到家再找福原商量，他却没有想到福为了帮助自己竟然拿出自己的小猪积蓄。凉按照福的建议找到原崎望，望凭经验认为如果乘船去香港该便宜不少。



之后，凉再度去两家旅行社询问，亚洲旅行社有乘船到香港的业务，且 6 万 9 千日元刚好符合预算，复仇心切的凉想都没想就将钱交给了一位美丽的小姐，并被告之 4 小时后来取票。

注：中午以后的几个小时玩家可随意打发，如果前些时候未来得及向慧眼之人探询凤凰镜的来头，可借此机会再去问。

下午 5 点前后，便可回亚洲旅行社领船票，此时会发现收钱的那个美丽小姐失踪（变成一个丑男）的事件。凉三下五除二将混混全部解决，丑男承诺明日一早便会给凉打电话解决船票。

凉回家后，可能会遇到福原，说是原崎来过，并送花来了，就在芭月师父灵堂里。看到望的百合花束，凉不由得一阵感动。

■12 月 13 日，船票的踪迹：

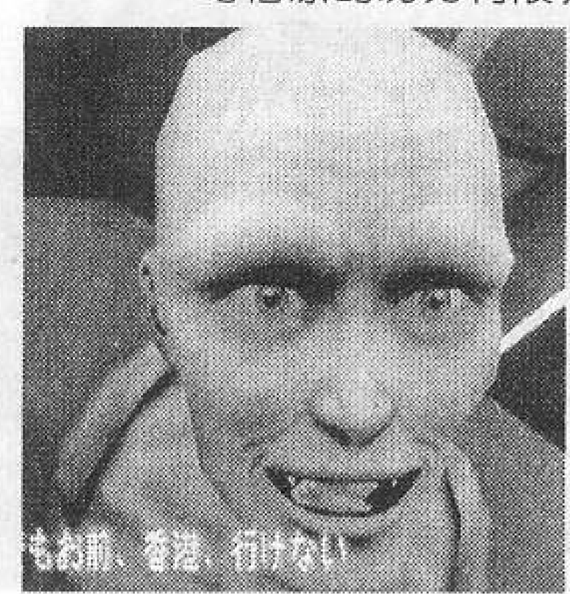
起来后接到电话让凉在中午 12 点到游戏厅取船票。

出家门来到山之濑，竟发现神社的小猫不见了！应惠子的要求凉连忙在附近找，果然找到了咪咪，这时原崎也来了……

注：因小猫而发生的事件并不固定，只要你真心实意照顾咪咪，就一定会有意外收获。要常回神社看看。

之后赶往游戏厅，走进去却见到 CHAI 这个怪人，他将船票一下子吃进嘴里，凉被气得发昏，下面要和 CHAI 来它一场死斗！

……可惜凉的功力有限，尚不足以打败怪人。失败后的凉被





赶来的福给救走回家养伤去了。

注：先日若各位曾大力强化手技、足技，今日则绝对应利用墙壁将 CHAI 打至狗血喷头。战胜之即救出机厅老板。

■12 月 14 日，何时到香港：

凉起床后即可来找亚洲旅行社讲理，又见到丑男，这家伙一见凉来了，扭头便跑，于是一个大段 QTE 开始了（←＞ →＞ ←＞ →＞←＞A＞←＞←＞→）。

欣赏完这有如电影般的追逐战，DISC2 结束了。

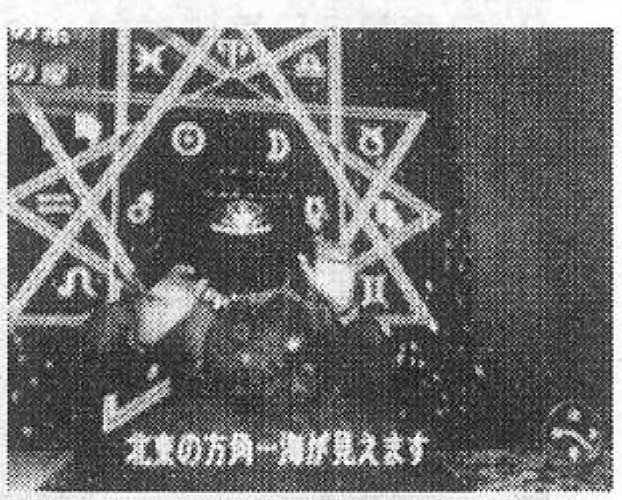
DISC3～■12 月 14 日



凉还是捉住了丑男，这厮交待抢走船票的 CHAI 和“MAD ANGELS（疯狂天使）”有关，凉郑重地将这条信息记在本本上。

早上 10 点，到原崎望花店，与她谈心。

中午 12 点搭车前往新横须贺港。下车后左转进入仓库街，与大门口的警卫交谈。然后向前走跟后面的另一个出口的警卫交谈，获得一些情报。然后应该尽情地闲逛，以熟悉整个仓库街地形，或去“港湾休憩所”的便利店购物、游戏。



晚上 9 点，即可离开。回到商店街，应当让凉去“占卜屋”占上一番，当蒙面灵力女郎问你要占哪方面时，可选择“幸运之键”。

↑购物、占卜以调节气氛。

回家后凉可能会见到福原先生，谈了几句后，即就寝休息。

■12 月 15 日，寻找打工机会：

前往横须贺港。目标是在码头找到一份工作，挣了钱好去香港，找到蓝帝替父亲报仇（HAZUKI 君的这种信念，在游戏中许多地方曾经表现，还记得他无论雨雪，独自苦练武功的场面吗？）。

10 点多钟即可到达第 18 仓库。接着应前往第 12 仓库，会发生事件。原来，凉碰到了先前曾认他做大哥的那头型怪异的小子三桥五郎，寒暄后这家伙一口包下凉的打工问题，凉在本本上记下了转天中午 12 点来到第 1 仓库蓝色大门找“徒弟”的情报。

之后便无事，可继续熟悉仓库街地形。如果比较熟悉了，也可去练功，记住在新横须贺港区域只有第 4 仓库可作为练功点。

然后可令凉回商店街，趁下午的时间好好收集一下小玩具，因为明天就要开始工作，不一定有那么多时间了。

注：若你的游戏时间将近 12 月 26 日，则在回家路上应常去游戏厅门口去看看，与一年轻女子对话，可得特别重要情报。

■12 月 16 日，成为一名叉车工：

一早如果高兴的话，可以再找福原进行最后一次练了。然后搭车再度到达横须贺港。

中午 12 点，准时到达第 1 仓库门口，与徒弟再度见面，凉被告之工作问题已被解决（利用了麻衣的美貌），之后日阪小姐的妹妹麻衣突然出现，她要凉下午 2 点去“アルフア贸易”的事务所去面试。



于是凉准时抵达，接待他的是是一位头戴安全盔的略胖总管。总管将一位叉车手 MARK 介绍给了凉，并让马克协助凉尽快掌握驾驶丰田叉车的技术，这一段的互动后来被证实为经典（请见第 4 碟“莎木护照”）。

驾驶叉车非常简单：R 键是油门，L 键是刹车，方向键的左右和 ANALOG 摇杆都可以控制方向（但还是方向键较为好用一点），方向键↑是鸣笛，A 键可控制铲叉的升降，而 B 键是视点切换。

马克教会了凉驾驶叉车，还会让他立即实践，将一些货物箱从外面移进仓库。好好干吧！

下午5点只听得整个港区响起了汽笛，这可是全球通用的"通知方式"，告诉工人们"到点了"。然后凉会自动下班，并到事务所领取当日薪水。

下班后可在港区内打探有关MAD ANGELS的情报。注意在晚上8点的时候到日阪小姐的便当摊儿处会发生救助那个退休老头儿的QTE事件(A↓←→)。然后即可搭车回家睡觉。

注：之后打工的这几天，每天凉都将改为早上7点半自动起床。正午12点至下午2点午休，凉可自由行动，但不能回商店街。下午2点起又要工作到5点。下了班之后凉还要收集一些情报，所以必须等到晚上9点后才能搭车回家。下班之后的这段时间比较烦，后面的攻略会简单些，因为每天的事件几乎一样。

■12月17日，打工、贵章、老头儿：

一大早凉来到港口，开工前却先要玩迷你赛叉车游戏，这是工人们例行的热身活动。凉正好借机熟悉一下驾驶，凉的叉车是5号，出发时排在最后，要沿着规定路线跑3圈。不论凉最后拿第几，总会得到马克颁发的一个小叉车模型。

10点开始工作，至12点时会发生混混殴打马克的事件，马克一向善良温厚，凉当然出手相助。摆平小混混后凉会问马克有没有事？并问那些混混都是些什么人。得知其正是MAD ANGELS组织的，凉心中有了谱。

1点之前给陈大人打个电话，即可去旧第8仓库，会发生事件(向贵章询问武功方面的问题。这些事件并无时间限制)。

下午2点开工，至4点时又发生打斗事件。5点下班领薪。之后．凉走出事务所的门向左转，会遇到贵章，他会传给凉一招←A的腿技，名为"燕旋降脚"。

晚上7点之后，到"港湾休憩所"会发生事件，凉又遇到了老头儿，他张口就让凉进攻，凉一番推辞后还是出了手，结果被老头儿以一怪异身法避开。然后老人将这招"影身(→Y+B)"传给了凉。

时候差不多了就回家睡觉并做梦(铜镜)。

注：今日乃正式打工第一天，今后还有5天的工作。像这类工地儿打斗的场面，往后的日子还会不断出现。大部分都是集中在下午发生，混混们的数量挺多，玩家正可借此试试平日的修炼成果。但是别忘了，货物还是要充分地给它堆积一下，只要每天完成既定数量的任务，便能够加薪。送箱子时要注意掌握倒车的感觉，而堆积时要将箱放到库内白线里，尽量堆得整齐一些，这样就能多容纳些箱体，也有利于争取时间。开丰田叉车的这几天，非常有趣，凉在送货途中会遇到各种种样的工人，还有不紧不慢闲逛的小猫小狗儿，他们都擅长替叉车的行进制造麻烦，这时就要频繁鸣笛了喔！而之前你若熟悉了仓库区的地形，就可轻松超额完成任务，最后一天每送一个箱子竟得500日元！努力，HAZUKI！

■12月18日，打工是为了走更远的路：

早10点开工。中午12点多应再去"休憩所"找老头儿谈话。下午开工后3点多再度遇到混混，摆平后凉得到第17仓库是"疯狂天使"的聚集地的情报。下班后5:40前往17仓库查看一下(路上会遇混混，救出马克后他会告之其弟有重要情报提供)，上面果然绘有MAD ANGELS的图腾。晚6:40到"休憩所"找老头儿认真交谈，不但能得到→Y+B.X的"影刃"绝技，更可知"疯狂天使"们常常在夜晚聚集于"港湾休憩所"的重要情报。

■12月19日，查理的二度逆袭：



↑这段MOVIE的设定非常有意思。

本日直至午休时间才发生事件，原崎带着朋友来找凉合影来了，第一张照得很没情趣，后来在朋友的安排下，凉和望两人方照得一张"合影"(送给望)。之后她即会带着心事离去，大概要回加拿大了，见不到凉真是伤心。

下午的工作中仍比较平静。晚上7点以后，前往"港湾休憩所"前，发生极酷摩托追逐事件(这里建议玩家欣赏一下DC的机能，不但摩托车光源突出，而且每辆车还都用到了"环境反射贴图"机能)，一上来的小QTE之后凉夺下一来哈雷，而后在车上的QTE则较难(→>←>A>←>←>A>→>→>→>←>←>→)。

闹了半天是查理这家伙在找麻烦，这时已到第17仓库附近，又出来了一大帮混混……最终结果是连同查理一道被凉修理，他还供出MAD ANGELS正为蛮由门送一批货，业主是一个身着龙袍的人。凉当即认定此人必为蓝帝。

晚9点以后即可回家，今晚睡觉时会发生做梦事件。

注：玩到这个程度，当知莎木的精华所在。后几天内游戏的难度将有所增加，乐趣也随之提高。另，每日开工前都会接到马克的任务单，上有地图，送货时若遇到麻烦可按X键调出查看。

■12月20日，老头儿再传功：

本日午休时，打电话给第8仓库，然后去找贵章(询问"谜之卷物"上所绘猛虎图案之意义，因为是中国字所以凉无法看懂)。

下午开工后不久，会见到自己的伙计被一人欺负，凉当即停车相助。凉被引入一仓库后，发生精彩QTE事件。(B>A>B>A>A>B>←>↓>A)

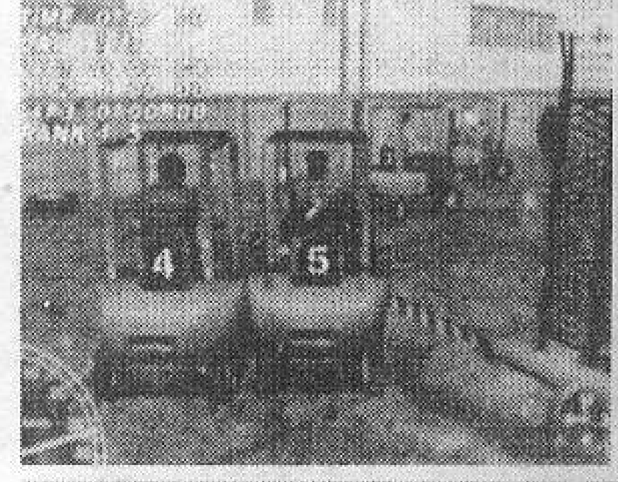
下班后出事务所，找到马克，凉又得到"龙札"即将现身的情报，此人可能是MAD ANGELS头目，与中国黑社会组织有接触。凉追问如何找到龙札，马克说汤姆和史密斯这两个混混知道。

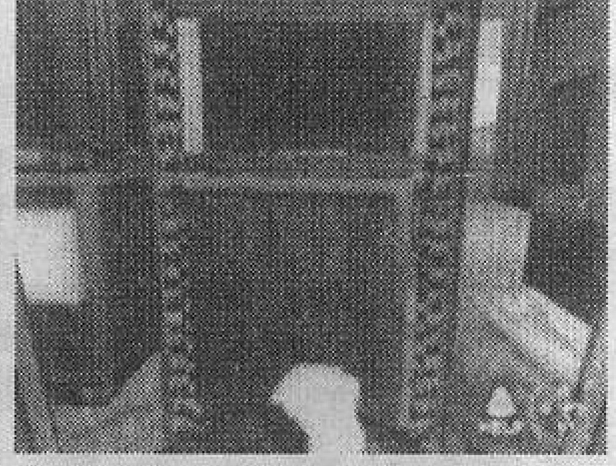
晚上6点半，应让凉再来到"港湾个憩所"找老头儿对话。没想到又学到闪避技"残月(→→Y+B)"。

剩下的时间可自行打发。

注：玩家最多可以跟这位深藏不露的老人学得三种技巧，虽然大部分都是闪躲的反击技，但战斗中还是有些用处的。

■12月21日，混混二人组的行踪：





●TOYOTA 叉车 GO！

经过前几天的例行训练，你的叉车驾驶技巧应有所提高了吧？但若想夺取第一名却不那么容易。

当你将单圈时间压到55秒以下，则有可能夺得第2名，若你能在54秒以下完成一圈，则必然能够从马克手中得到一个"1"号叉车模型。日本最高成绩是三圈2分40秒82。

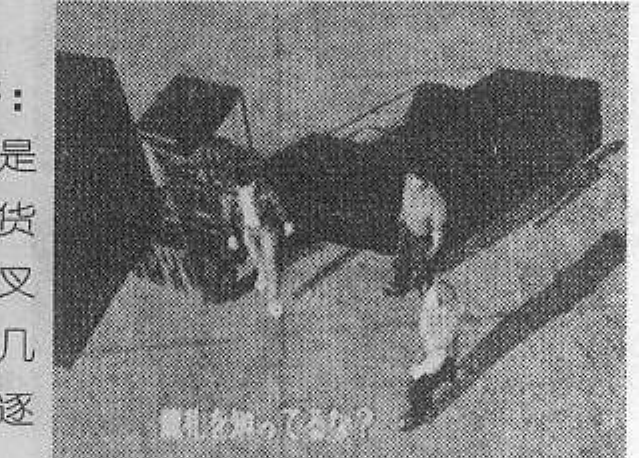
凉的叉车在五人中算最快的，直道上不吃亏。然而对手除4号外，都很狡猾，他们会挤人。而凉一但被挤，必耽误时间，因此，除去要学会拐90度弯，更要在2根大铁柱处超车。

送货时在大道上不妨体会真实刺激的主观视点。

本日的任务比较复杂，而且路程较长，凉先要将货物运到第8仓库，再将8号仓库的货运至第18仓库，然后再回到旧仓库街门口取货。为了多挣些钱，一定要达成10箱的目标，这样便能够加到最后一次薪。(注意，明日的情节可能于本日提前发生)

下班后找马克谈话。到了晚上8点半，回事务所附近和人们对对话，看有何情报，然后回家。

■12月22日，原崎望绑票事件：



重复昨日的工作，一个箱子就是500日元。下午4点前后，正拼命送货的凉终于遇到混混二人组，便下了叉车问他们龙札的情况，可二人应付几句之后扭头便跑，下面又是一场追逐



事件（← > B > B > ← > B > ← > ←）。凉由此得知 MAD ANGELS 的头目是个叫“泰利”的美国人。

下班后发生强制事件，凉被带到第 8 仓库陈大人处。

晚 9 点回家睡觉（此处请记录一次并永久保留），凉在夜里 11 点 45 自动起床，在走廊上会遇见稻管家，她会告诉凉一件非常了不得的事情。这时电话响了，先是一个男人让凉 4 小时后到达第 17 仓库，而后凉听到了电话那头儿传来望的声音。

■12 月 23 日，英雄救美：

凌晨 1:15，天色已晚，已无公交车。但凉必须尽快赶到新横须贺港，怎么办？无论如何最后你也得到好友伊藤家中去借哈雷（还记不记得他曾在家门口擦车?）。这之前你也可到商店街的机车行去玩命砸门，老板出来后也会提示你去找伊藤，因为他的车坏了。



借车时的事件十分好看，伊藤与凉是铁哥们儿了，笑着将车钥匙扔给了凉，并让他小心点儿，凉戴上头盔发动了哈雷。

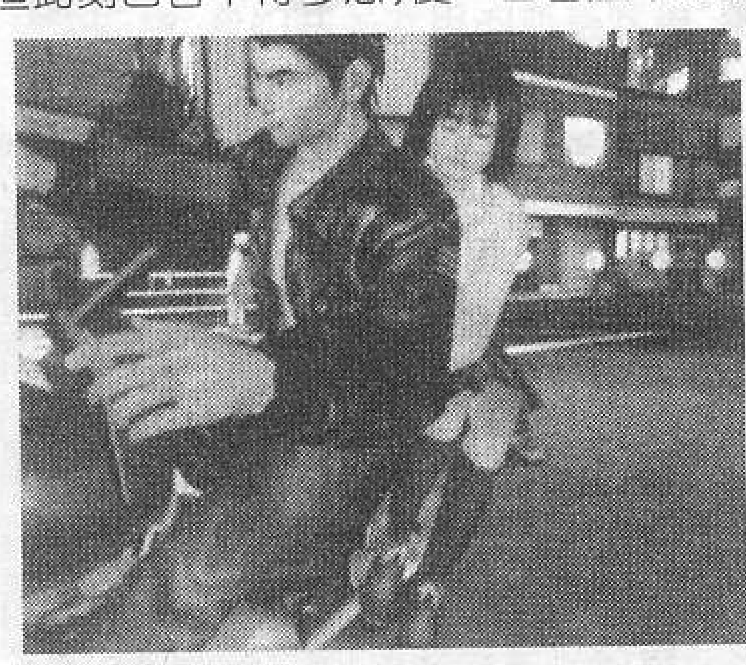
凌晨 3 点，有一段凉的飚车小游戏。你要在限定的时间（2 分钟）内将车开到横须贺港。刚一上手时颇觉有些难度，若你不能顺利抵达横须贺港便要从借车场面重新来过。后来发现这里最好使用摇杆来控制方向，L 键刹车必须常点，点刹时松开 R 键油门，只要在大弯时不碰壁，则至少可在倒数第五秒时达标。





又是一连串哈雷闯荡码头的超精彩 MOVIE。牛×！

3 点 40 凉准时抵达第 17 仓库，更见到望和泰利，仓库中全是大小混混，泰利似乎很相信凉，说只要凉答应将贵章打败，则立即可将望归还。虽然凉知道贵章早就是 MAD ANGELS 的眼中钉了，但此刻已容不得多想，便一口答应下来，急得望直说“不要”。



凉带走了望，乘着哈雷回到市区（这段 MOVIE 同样精彩，耳边还有一首情歌出现，是女声唱给男人听的）。

凌晨 5 点 40 凉就寝休息。可早上 7 点 45 就又爬了起来，凉到武馆去冥想跟贵章打斗是否为一正确途径。

10 点 10 分，会有强制事件，玩家会自动抵达新横须贺港，跟 TOM 交谈。之后又来到事务所，因为凉打工这几天没少给港区惹事，所以被开除了。

10 点 50，应让从事务所悻悻走出的凉来到 TOM 的热狗卡车处。不想老友早有准备，凉被传以一招威力极大的“龙卷旋风脚（→→AA）”。之后，TOM 带着失望的心情告诉凉，自己就要回美国去了，而凉是他最好的朋友。

●MAD ANGELS 帮会的覆灭

凉和贵章摆平 70 人。应让凉发挥长距离攻击和投技。

■12 月 24 日，最后的战役，出发：

凌晨 5 点 20，昨晚打了一夜，凉会自动回家休息。

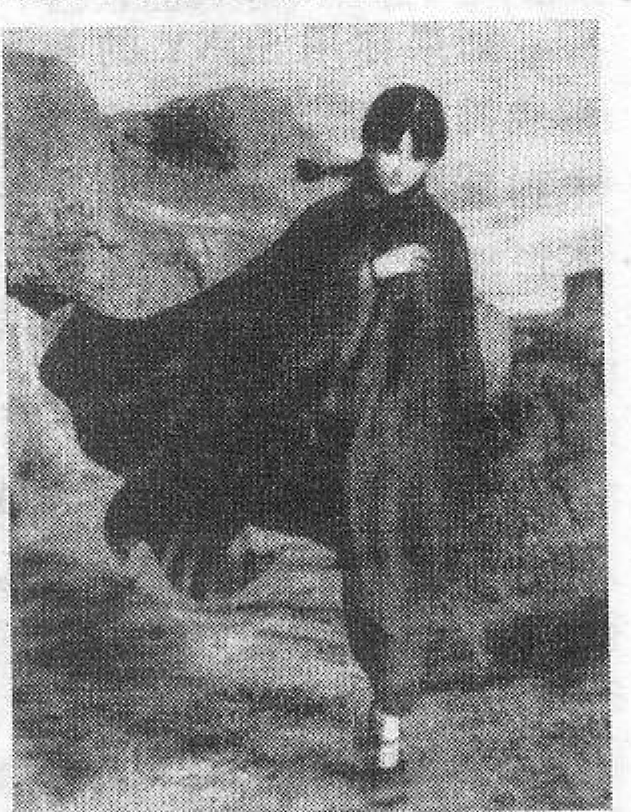
然后只剩下 MOVIE 事件。早上 8 点 45，跟家里的稻管家和福原先生道别后，凉背上行囊，准备从横须贺港乘船前往香港，追杀蓝帝。一路经过熟悉的商店街，凉不禁暗下决心，一定要亲手杀死蓝帝，替父亲报仇，回来向稻婶和阿福做个交待。

10 点多来到港区，遇见陈大人和贵章，陈大人一番勉励后，传给凉一式燕青门绝技“燕旋摆柳（←XA）”。看到凉很快掌握，陈大人认为凉的功力是预想以上的（平素若玩家多加练习的话，此时凉大多数技巧应已在中级之上），并说，因为掌握蚩由门的动向对自己的组织也很重要，所以派贵章与凉一同去香港打探蓝帝的行踪，贵章友好地同凉握手。

正在三人话别之际，那个怪人 CHAI 突然出现在天车上，这厮踩下一大段钢轨，欲砸死众人，其气焰可谓极度嚣张，幸亏钢轨被贵章挡了一下后踢开。凉当即摆平之(FREE BATTLE)。

然而没有想到的是，CHAI 突然睁开双眼复活，从地上一跃而起扑向了凉，出现 QTE（↓ > A > A > B）。最后凉一记潇洒无比的“里门顶肘”将其击入海中。

凉连忙看望贵章，因腿被砸伤，贵章无法与凉同船去往香港，只能等伤好后再去香港找凉。



于是凉登上巨轮“玄风丸”号，临行前的一刹那不禁想起了望在“山之濑”神社为自己合十祈祷的场面（看来 SCHOOL BOY HAZUKI 终非不识人间香火之人）。

巨轮在陈大人的目送下缓缓离开码头……

注：莎木一章～横须贺通关。后面的制作者名单长达六分钟。请务必保留“CLEAR FILE”记录，以防第二章～香港用到。最后可放入 DISC4“莎木护照”，温故而知新。

龙镜与凤凰镜是开启宝藏的钥匙。那么莎花和蓝帝又是什么关系呢?





●本游戏有非常多的意外事件，一次不一定都能玩齐，如小猫丢失后也可能跑到房顶上。对此玩家不必强求。

●凉能够配置近 200 件小物品，商店街就有 168 件。

●有些物品，如严与旧友的照片、白叶等，二章必会用到。

●贵章是燕青拳系，而怪人 CHAI 却是螳螂拳（理昂系!?）。

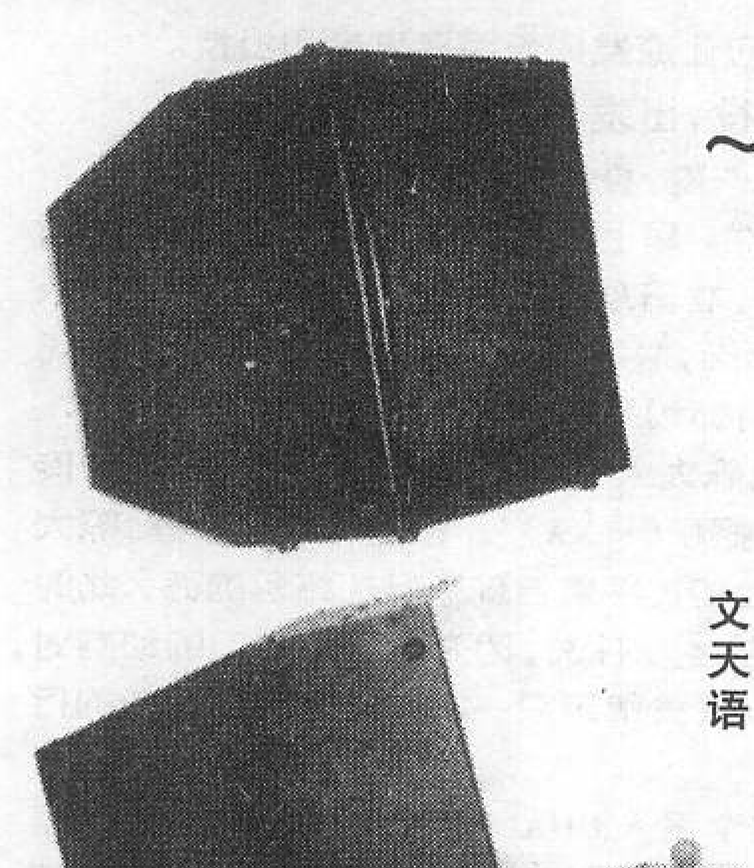




~超级无敌土炮~

真正发烧器材简述(专业)

文天语



日立™显像管➡监视器

如果你用 SONY 的 KX 方盒子玩游戏机，只能说是入门级发烧玩家，远未到最高境界。比如，玩射击游戏时你不可能把笨重的它竖起来。所以在日本，面向真烧友的都是一些“土炮”型监视器，制造“土炮”的一家名厂是专营街机器材的“株式会社 KYOWA(キョーワ) INTERNATIONAL”。

如上图的这种监视器就很土，可以横放可以竖放，如果想让游戏机接驳这种玩意，用普通线材一连即可。如果你买了一块基板，那就必须再买一个专业双人大手台，它除了能够操作还有“承前启后”的妙用，价格都在3万日元以上。为什么这么贵？

90 年代以后基板的规格都是 JAMMA 统一了的，如 28 脚引线，可是基板必须与扫描板配套使用，才能得到电视信号。上面提到的那种大手台就能够通过街机专业线缆来和“基板+扫描板”连接，然后它再和土炮监视器连接，方式有 RGB21 针和 15 针，以及 S 端子和 AV 等。大手台的功能强大，不但按键专业，更可方便玩家对基板的画面进行录音、录像。

“土炮”背面的端子齐全，显像管支持 15/24KHz 两种基本扫描频率(少数支持 31K)，KYOWA 使用的是世界著名专业显像管制造商“日立(日立牌是 HITACHI)”的产品，大致与街机商的选择相吻合(中古“土炮”的管子想必都是从街机上撤下来的)。

这种自制的监视器价格高。20 寸的新品(单指显像管)要 58000 日元，重达 28 公斤，如果整体使用全新材料且具备 15 针 RGB 端子，则价格一下子要上到 85000 日元(29 寸中古管的才 68000 日元)，配上各种伺服器材，不算基板的话需要 10 万日元左右。

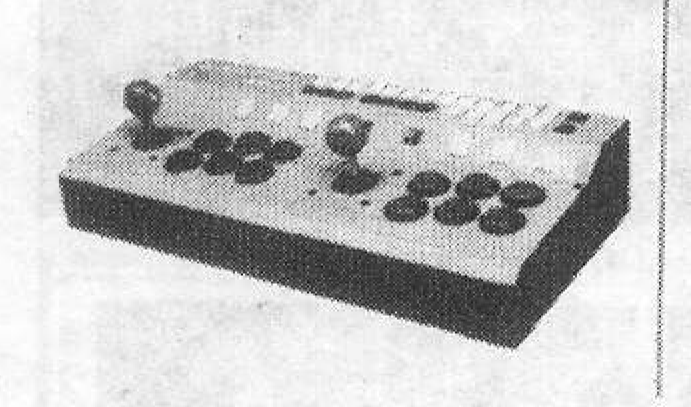
看来，除了花费 24 万日元搬一台全新顶级逐行扫描街机 Blast City 到自己的家中，就数这“土炮”牛了。一款索尼 21 寸日版带 RGB 端子的 WEGA 电视机 KV21-SF1 才 7 万余日元。

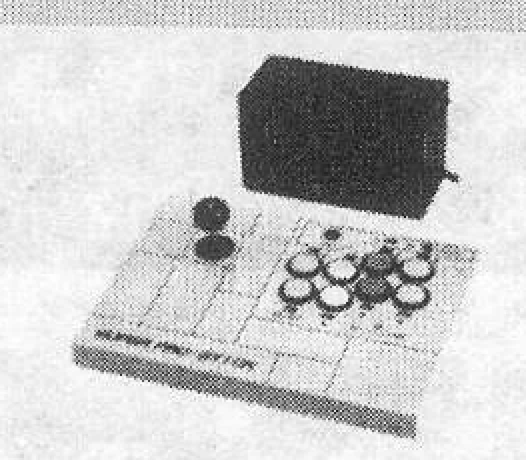
不由得又想起了上海索广生产的完全没有特殊端子的模拟 DRC 彩电。同日本制造的 DRX9 相比，看来它属于低级型号(难怪廉价)。大家说这种彩电结束了索广不能生产高级电视的历史，看 DVD 尚可。对我等街机真烧友而言它连个“土炮”都不如。

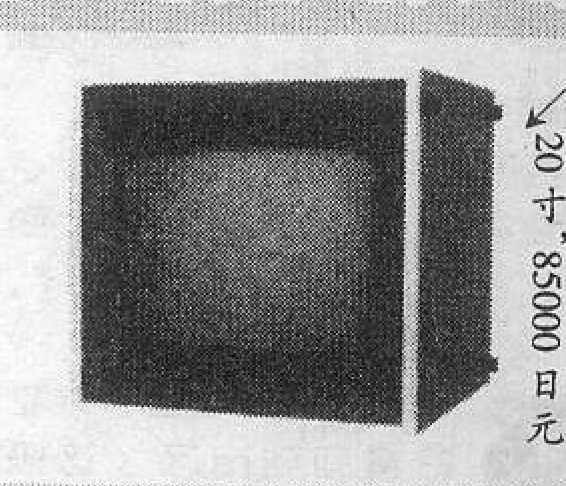


←游戏也可这样玩。

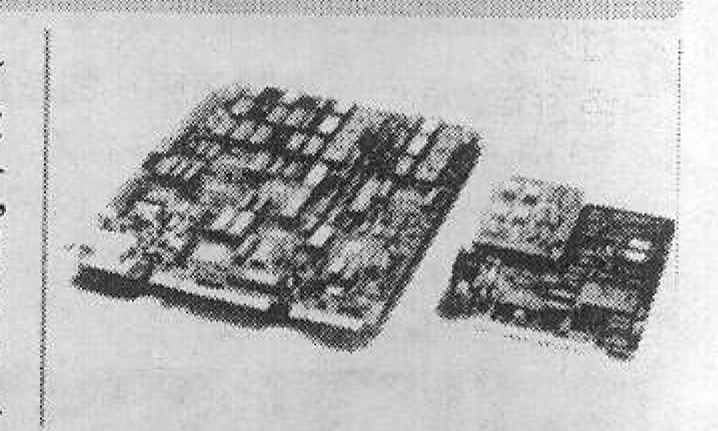
HOME ARCADER 译:对在家中玩街机有狂热爱好的人们







↙20 寸，85000 日元



在游戏厅中游戏只需投个币就行了，实际上街机的系统非常复杂，是专门的学问。普通的街机筐体要容纳:GAME 专用显像管/背投、基板、扫描板、计币器、摇杆、连接线缆、完全 Hi-Fi 喇叭等。

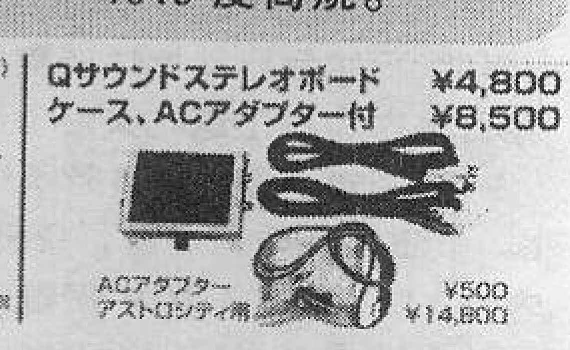
在家中使用基板游戏，可比使用游戏机时麻烦多了。就像上图 4 种器材，其中的基板、扫描板自然不可或缺，还得来一个大手台(单人手台还要单配一个 RGB 转换器)，才能和“土炮”MONITOR 连上。如果有谁能在家中这样游戏，正可谓之“HOME ARCADER”——40.5 度高烧。



↑这是能将普通 AV 信号转为 RGB 信号的器材。



↑索尼的 RGB 平面电视，是退求其次的无奈选择。

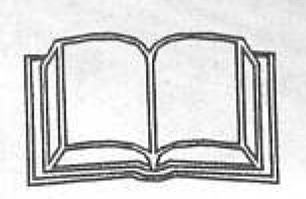


↑这套东西是卡普空爱用的 Q-SOUND 生成器。

提升效果要从线材着手

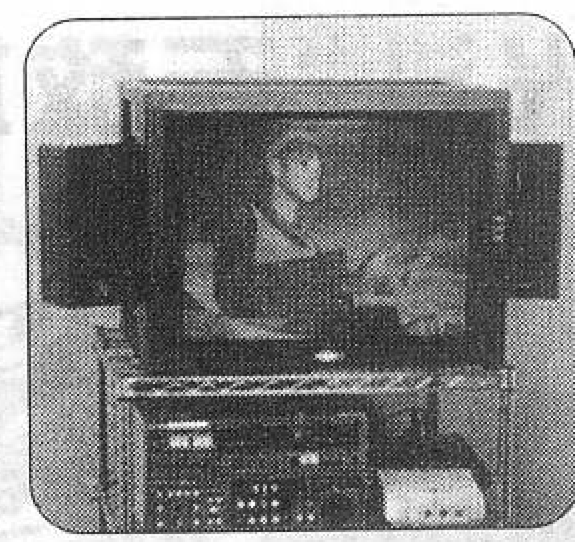
来信中有不少玩家都问如何将游戏机连接到电脑，一种方案是在电脑上加装电视卡来接收 AV/S 信号，再有就是通过转换装置将主机输出的 AV 信号转为 VGA15 针信号后直接输入彩显。

也有一部分玩家已经用到 RGB 电视或彩监，S 端子可以大幅改善效果，但有 RGB 端子就不要再迷信 S 线。问题是国产超劣“全针(20PIN)”RGB 线绝大多数不能使用，玩家在购买前应当要求试线。否则你只能根据 AV 输出的原理自行确定有用的针并重新焊接 RGB 线的电路。



文：王昊/天语

了解旧彩监



自从本刊向广大读者通俗地介绍了彩监有关情况后，各地掀起了使用彩监打游戏机的高潮。

由于彩监本身是电视台使用的器材，因此它主要是用来工作而非娱乐的。彩监者，“监视并调校图像信号”也。因图像信号在摄录制作、编辑、播出的每一环节都会掺入干扰，而且能逐级扩大，所以越是初级的环节，信号越要求纯正。所以，电视台里都采用高级器材，才能保证最终的收看者接收到满意的图像。电视台的彩监必须有最好的图像表现和最丰富的调校功能，才能将原始信号一览无余。而结构上彩监与电视并无差别，只是用料和工艺都高一个档次罢了(电器里技术其实都差不多，国际标准嘛！但唯用料和工艺是试金石，好货烂货一试便知)：进口的德国补品级电容，能和乡镇企业产、小商品市场里卖的一回事吗？多层的电路板，波峰焊贴片工艺，能和单层板、手工焊，一个个元件立在板上的东西划等号吗？

电视原理我们就不多讲了。但请注意，我们生活的这个世界很大，除了被少数人奉若神明的索尼的单枪三束/栅条式荫罩/柱面，其他品牌的产品在电视台中也多有应用，最典型的要数JVC(JVC/Victor“His Master's Voice”是70年来闻名全球的AV专业厂，屡创AV奇迹，其所生产的纯正彩监和民用HI-END电视因技术含量高而口碑极佳)。还有PANASONIC等等。

说到彩监，它所使用的荧光粉都是高档货，色彩空间范围大，寿命也长。至于电阻、电容、电感、集成电路，也都是高档，甚至端子还要镀一镀金，地磁校正也不可缺少呢！而在画面功能上，RGB就不说了，什么梯形、枕形、平行四边形、鱼尾纹……调节，多得说不过来。听说，JVC在HI-END型号电视上设有“纯白电路”专门对白色进行独立调校。

这些专业器材最棒了。像JVC的彩监，根本没听说过，可中央电视台确实在用(没错，电视里见过，白色铁壳带梢，酷呆)。倒是SONY的民用彩监在AV玩家中比较常见，当然，绝大多数都是二手超级旧货，我们闯关族用的亦是这种“器材”。

下面进入正题。

二手电器的经营如同D版，是一个规模极为庞大的地下帝国，各个环节都有专业级修理工把关。翻新自不必说了，还有一些邪门功夫，比如用高能放电激发本已老化的荧光粉，使之虚火上升，犹如新的一般，此技称为“打管儿”，经过打管儿的电视或彩监并不偏色或移色，简直是犹如新的一般(甚至比新的还亮。他打得越亮，则请你越“赶紧走”)，但不久后就彻底OVER(具体多久，尚不好说，也许三年都没事儿)。还有升高电子枪电压以获取大量电子流来提高画质的。这些方法如服“伟哥”，治标不治本，使机子进入“走火入魔”状态，高超表现一段后永远报废。玩家不宜对打管机报任何希望，看得差不多了迅速扔掉。

由于有钱也很难买到全新的彩监（专业型号更是免谈），所以，就衍生出一些识别旧彩监的对策，有经验有条件的玩家可请内行之人做参谋，否则，下面的话可能会有些用处。须知消费者买东西，最重要是买个明白，宁可不买也不能轻信一面之词。

索尼KX彩监从80年代后半就有了，那时工厂在TRINITRON标左面刻有红、绿、蓝三个椭圆，没有S端子，图像调校是机械式的，至今仍有现役。往后是90年前后推出的KX-××HV15型号，这时工厂取消了特丽珑标左边的椭圆，增加了S端子和画面菜单选项等功能，有的端子还镀了金(以降低电阻率实现高保真信号输入)。再往后，就是96年附近的PROFEEL和KX-××HV3(半专业，即PVM级)等型号，这时已经进入16:9时代，并且彩监上的控制键变双排的“十数个”为单排的“两三个”。基本上就三代，无论哪一代，外形都是方盒状。而电视台使用的专业型号就不一定是方盒状了，而且其上所有的端子一律BNC平衡式(题图那台，至少是半专业)。

可以看出，彩监这种器材，完全不似电视这种时尚的大众消费品，更新换代的速度像是蜗牛在爬(最多变变外壳颜色)。较之什么贵丽、贵翔等五花八门的进化真是不在一个等级上，KX彩监十五年来就都是令人毛骨悚然的超大弧度的管子，平面直角管尚十分罕见，超平管就没有(有也承受不起)，而彩电早就纯平了，远远领先彩监两个时代。

彩监与电视相比，没有解码电路，也没有音响接收系统，与电脑彩显相比，分辨率、刷新率完全不在一个档次上(彩监的这些指标与低档电视同)，却卖出那种天价，除了用料和工艺均采用发烧级，恐怕狭小的市场也是一个因素。

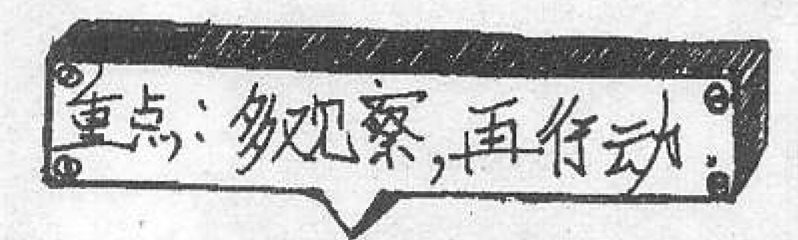
就像制转器，我们花30元可以买一个，电视台的一个带运动补偿的广播级制转，就要25万美元。好处是用了25万美元的制转看N制节目，什么压缩、变慢都没有了，就如同P制电视收P制节目一样。咱们中央电视台转载外国新闻，就得用它了，可见，什么发烧友、半专业，与真正的专业一比统统变成了0(这也是编者将街机屏幕的画面“养眼度”排在首位的原因。世嘉“NEW VERSUS CITY”筐体配备了三种模式的扫描，轻轻松松上600线，而NAOMI通用筐体“UNIVERSAL CABINET”用的可能也是那种管子。另外，世嘉阵营在这次的东京游戏春季展上为了让DC的高解像发威，索性连平常爱用的KX监都抛弃了，等离子大彩电成了DC的标装，一律VGA连接。索尼阵营则多用KV-DRX9系列宽屏电视)。

再回到KX彩监。目前国内所售86年型KX监十分便宜，十有九十是打过管儿的，编者三年前就买了一台，还好打得不重，至今还不是老老实实地服着苦役吗(笑)！现在运气好的话，可以买到90前后年出厂的KX-S镀金监甚至半专业监，多了。价格方面大约KX-S监比KX翻一番，PVM再比KX-S翻一番。

“打管儿”其实并不可怕，反过来不打却可能不堪入目。几百元一台“超新”入魔级彩监(胜过广播级哦！(笑))，看两年扔掉时就可买一台半专业玩玩了。这也比你花二三千买一台96、97年的二手RGB彩电或花更多吨位的铁买99年的高档16:9夏普平面大彩电哏儿，因为坏了就扔不心疼，而且画面着实“烧”得厉害呢(烧得人直担心……)。

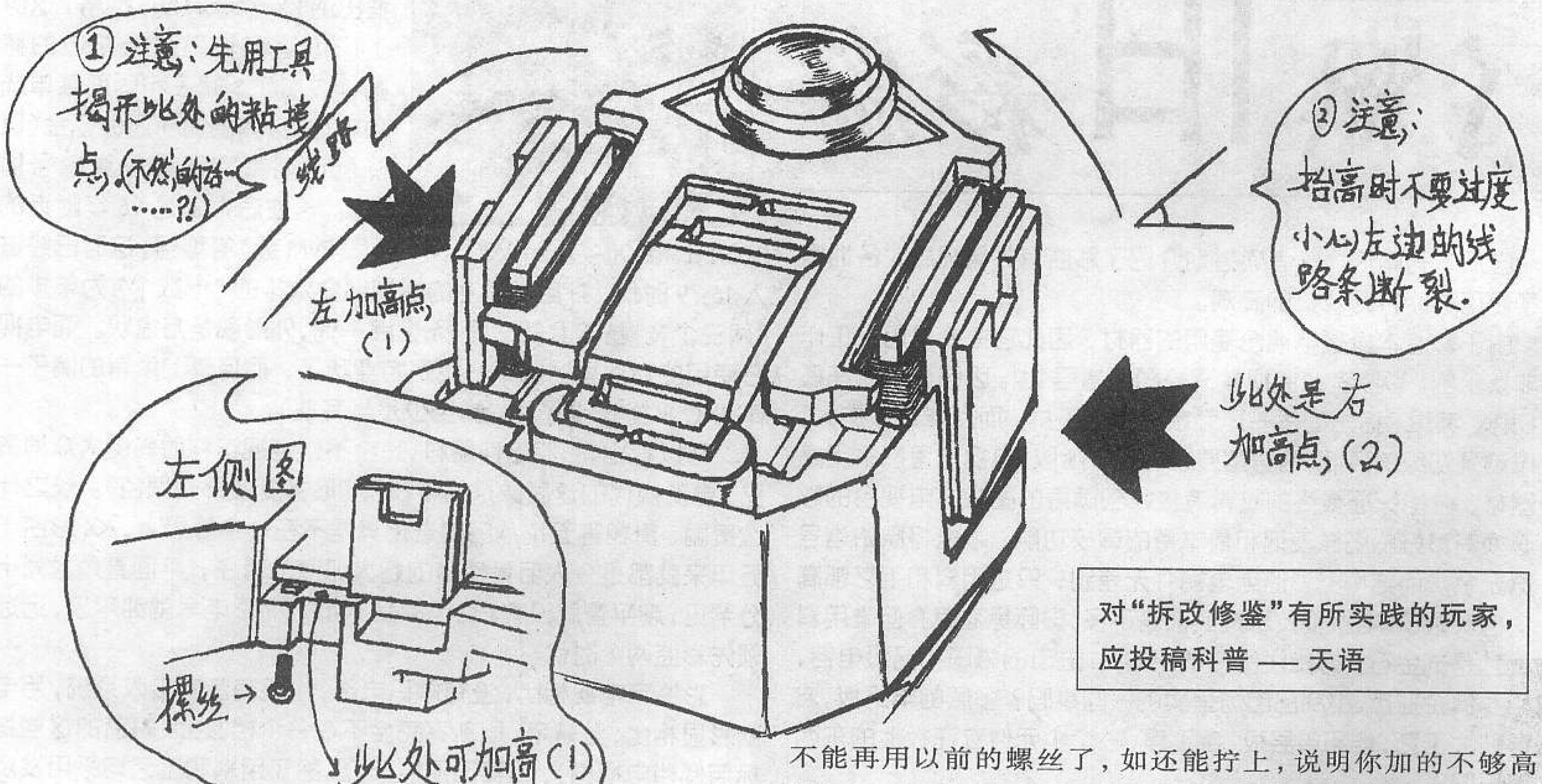
老实讲，打管儿机必有些许的色偏、色亏、色移，编者那台症状轻微，有的朋友却比较严重。问题是他给你打的狠一些，偏的就厉害些、明显些。如果用RGB输入法仍能看到色偏，就算打得很严重了。凡是开机后3~5秒内亮不起来并且在黑暗房间内开机时不输入视频信号的状态下显像管中央偏上的位置发出“白光”者，皆为“打管儿机”没跑。

以上只对旧彩监说了些话。对于所谓“高密度显像”电视和各种最新端子的一些问题，以及什么色温等名词，玩家可能感到迷惑，咱们有机会再聊。



PS 光头“无敌加高法”系列(2)

文：天津崔斌
责编：天师



对“拆改修鉴”有所实践的玩家，应投稿科普——天语

我的 PS 是 97 年 1 月份买的，因为钱少，买回个二手机，型号为 5500。98 年爱机快过 1 岁生日时，读盘不畅，可能是光头灰尘太多的缘故。把爱机大拆了一翻，去完尘后，机子是好了，不过我心里总感觉做的不够好——就是这感觉，使我的光头就此 OVER：光头连线断裂，物镜脱落，都是致命的伤害。后果只有去乖乖的放铁。说这些话的意思是想告诉机主们，光头这东西，不是人为的伤害，自己出不了致命问题。当然主要原因还是自己当时太菜。好了，进入正题吧！

<无敌加高法>

■**重要道具：**先找三个与光头背面螺丝相同但要长一些的螺丝，否则你将无法给已加高的光头固定。这也是本方法最大的缺点。

首先把光头从支架里拆出，把光头背面的三个螺丝拧下，先不要去活动光头，应把左侧与光头粘接的连线揭开，以防止以后动手时因上抬过高导致左侧线路断裂（如图示）。注意：一定要看清左侧连线各连接处再动手。仔细观察左侧加高点会发现与右侧加高点不同，其实左侧有一个很窄的地方与右侧平行（看图）。找到两个架高点后，你可以看到每个加高点处都有一个凸出口，加高时不可把其盖住，正好就把它当成加高物的顶点而不可超过。

找加高物，……我觉得最合适的加高物是一片厚度合适的塑料片，厚度自己觉着合适就行了，最好塑料片向下那面抹点浆糊以防上螺丝时不小心掉到里面。如果掉进去了也不要紧张，把光头活动部分抬起侧着向下倒就行了。有经验者可用手压住光头两侧突出物再上螺丝即可。

该上螺丝了。不要以为上螺丝很轻松。加高的光头已不能再用以前的螺丝了，如还能拧上，说明你加的不够高，低了与没加高有什么区别！？在上螺丝前一定要看好加高后光头物镜支架是否向斜上倾斜或两侧高低不平，如有，请查看加高物是否平行或光头错位。上螺丝时，先上两侧再上后面的，而且两侧与后面的螺丝都不要上的过紧，尤其是后面那个螺丝。因为这时光头只与你的加高物连接，其余的部位都处在悬空状态，而后方没有一点接驳处！切记：“不得过紧，小心支架变形，光头倾斜！”。上完螺丝后再一次观察一下光头是否平行。记住，一定要使光头保持平行。

好了，一切 OK 了，装机后试一下以前只有倒置才能玩的 D 盘有无反应。龙哥你可听清楚了：以前有的 D 版盘动画老是定格或半路死机，只有一种办法“倒置”，现在好了，有此宝典，不怕不怕！怎么……？还没反应！？啊！唱……不是我的错，请你别怪我，都是那 D 版光碟太脆弱……同志们，如果你有给光头加速（天语：加大功率）这时可以减速了，这么近的距离光还那么强干嘛。

此方法经本人多次验证，效果没得说！！！如有问题请朋友们来信与我联系（天津市塘沽区向阳街西邻村 9 栋 3 门 401 崔斌，300450）。还有就是给您心爱的光驱该加润滑油的地方加点油（我的光驱与汽车用同等油），光头该去尘时就去尘，这样可少放血（铁），保你玩 5、6 年？啊！……真是 D 版任我行！…啊…啊…啊…啊…啊…（快没气了，八神当不成了）

■**后记：**如对自己动手能力没有信心者请不要用此方法，危险性可见一斑。本方法除螺丝缺点外，还有一个地方，就是物镜上方有一个黑色保护盖，在加高后，安盖时会与光头两侧凸出物冲突，我的方法是剪去与这冲突的盖子边角或干脆不用那盖了，我可用的是第二种方法。好了，在这里祝广大 PS 玩家们龙年吉祥，爱机也吉祥。

天语：欢迎广大玩家踊跃投稿本栏，共同进步。谢谢。



传说的动作游戏王国

卡普空

著名的格斗游戏街头霸王系列和冒险解谜游戏生物危机系列的制作公司正是大名鼎鼎的卡普空。以制作街机版格斗类游戏见长的卡普空公司究竟出过哪些家用机版的游戏，在游戏制作史上创造过哪些奇迹呢?就让我们来看看吧!

公司概要

厂商:卡普空

CAPCOM CO.,LTD. カプコン

成立时间:1980年5月30日

资本金:18,211,324,916日元

地址:大阪市中央区内平野3丁目1番3号

卡普空公司的主营业务

1. 电子游戏机、软件及玩具的企划、开发、制造、销售、输出入及借贷。
2. 不动产的借贷、管理、卖买、中介。
3. 金融业。
4. 保险代理业。
5. 游园地的经营。
6. 游戏场的经营。
7. 高尔夫场、网球场、台球场、保龄球馆经营。
8. 工业所有权、著作权等的无形财产权、技术的取得以及使用担保。
9. 出版物的制作以及销售。
10. 电影、录像带等的影像企划及制作。

公司历史

公司创立于1980年5月，开发和销售电子专用的游戏机器，在大阪府松原市里设立I·ARU·M(アイ·アール·エム)公司，当时的资金才1,000万日元。如今却创造了182亿1,132万4,916日元的资本额。

1984年6月，设立销售部门的会社，位于大阪市平野区カプコン(CAPCOM)。(卡普空的名字从此正式的出现了。)同一年7月公司开发第一台游戏机(メダルゲーム机)，名字叫作“リトルリーグ(LITTLE LEAGUE)”，是少年棒球锦标赛题材的游戏。

1985年5月制作街机游戏第一作“バルガス”。

1986年7月和任天堂公司缔结契约。同年8月在美国加利福尼亚设立分公司名为CAPCOM U.S.A.。

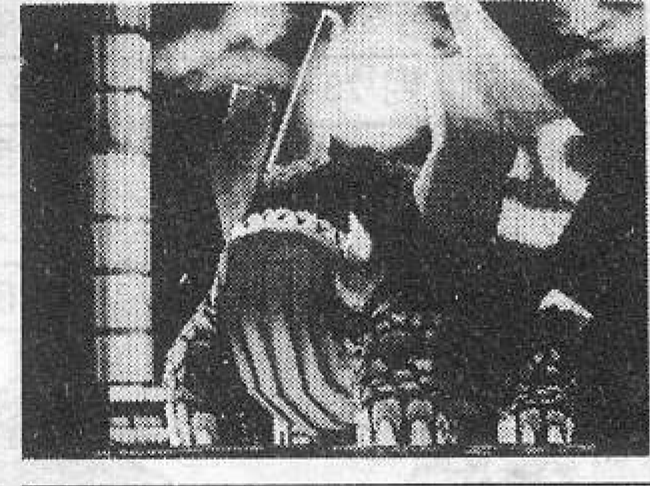
在1990年1月，日本卡普空公司吸收兼并其它的分公司后，而正式的把商号更改成卡普空。之后在德国、墨西哥和负责中国及东南亚地区产品销售的香港设立分公司。分公司的设立使公司顺利地把游戏市场扩展到海外。

卡普空历代名作

就在这几年时间里，卡普空公司一跃成为有名的软件设计制作商，可以说只要是会玩格斗游戏的玩家都知道卡普空这个名字。现在让我们回顾一下卡普空的几款名作系列!

角色扮演名作—龙战士系列

卡普空在角色扮演游戏上制作的作品并不是很多，但是一出手就令人有眼前为之一亮的感觉。其实在超级任天堂的时代就已经发售了“龙战士Ⅰ”，简单的攻击游戏指令让玩家很容易上手而大受欢迎。继而又发行了“龙战士Ⅱ”,在当时以24M的超高容量令各界瞩目。





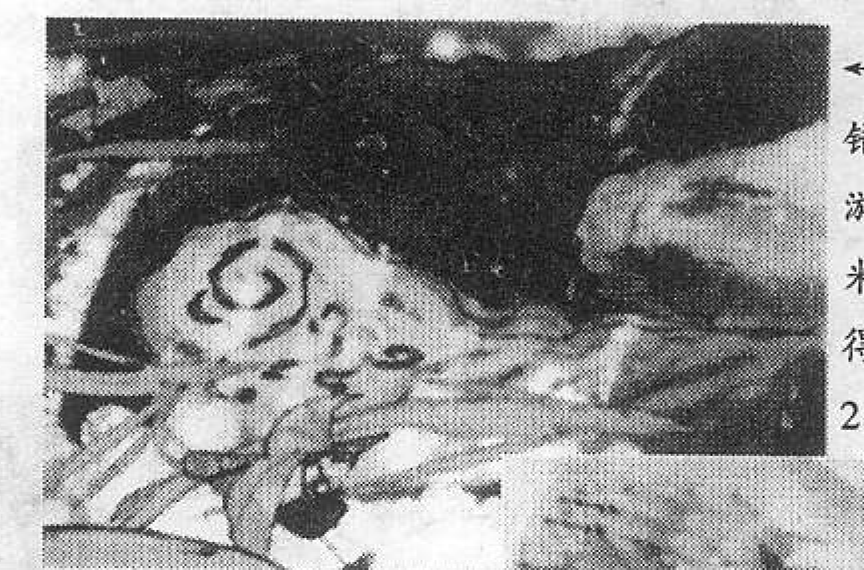
龙战士系列发售时间表

中文译名	日文原名	发售日
龙战士	ブレスオブファイア	1993年4月
龙战士Ⅱ	ブレスオブファイアⅡ	1994年12月
龙战士Ⅲ	ブレスオブファイアⅢ	1997年9月11日
龙战士Ⅳ	ブレスオブファイアⅣ	2000年预定

1997年9月11日在Play Station主机上推出的“龙战士Ⅲ”同样令人惊叹。游戏的画面虽然还是2D的平面贴图，但不论是地形、人物的动作表现都较为流畅，而形态上大致变成3D的立体画面，同时还增加了不少的游戏内容和系统。

此外，从这一代开始，龙战士可以借助龙因子系统变身为龙，变化成龙之后的攻击力将会高出许多，运用不同的因子组合而成所转变的龙型都不会相同，每一种都有各自的特殊技。

而最新作品“龙战士Ⅳ”，故事背景是众多的事物都被龙所支配的世界，它们无所不在。在游戏中世界被广阔的泥海分隔成两块大陆，分别为佛乌帝国和东侧联合国，这两大势力原本一直持续着战事，而游戏故事则是从休战一年后开始的。



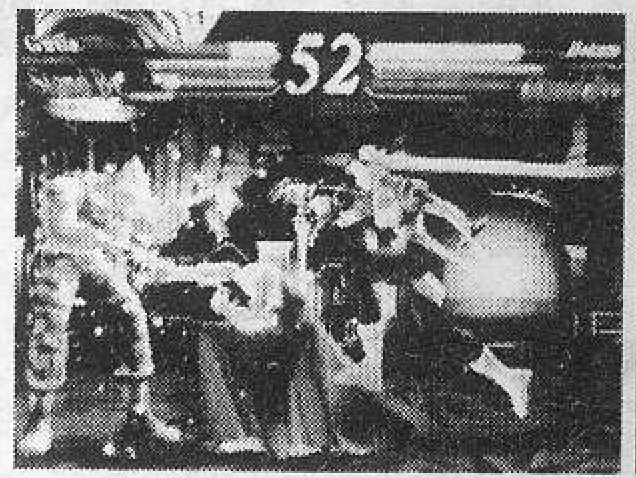
←这真是一只龙吗？没错，它就是风龙拉威，浮游在海拔2000～3000米高空中的巨龙，脸长得很像鲸鱼，体长约有2公里以上。

→泥龙诺斯特住在东西大陆间的泥海，拥有半透明的身躯，据说当这条龙出现时，世界上就会发生灾祸。

格斗王者—“街霸”系列

对打格斗性游戏街霸系列，原本也是卷轴的游戏，后来经过百般的转折后而成为对战性的格斗游戏，之后便造成一阵对战旋风，这一系列的作品如“街头霸王真人版”、“街头霸王”、“街头霸王ZERO”、“街头霸王ZERO2”、“街头霸王ZERO3”。DMJ“街头霸王EX”、“街头霸王EX2 PLUS”、“街头霸王EX PLUSα”，就是成为3D游戏后依然魅力不减。此外还有为数不少的格斗游戏，如“恶魔战士”、“恶魔战士EX”、“星域斗士”、“机器轰炸”、“X—超人VS街霸”、“口袋战士”、“私立格斗学园2 热血青春日记”、“JOJO冒险野郎”、“漫画英雄VS卡普空EX”……等在卡普空获得“格斗王国”称号的过程中都功不可没。

无论是制作格斗性质的游戏还是3D的动作解谜游戏，以卡普空现今的技术来说，都是轻车熟路。为何可以这么肯定呢？就“街头霸王Ⅲ 2nd”来说，一个人物的挥拳、出场等，就是极细微的动作也使用了大量的图片，而人物的动作交代得一清二楚，连背景画面也有不错的表现！还有在这代游戏中玩家可以不难查觉到，人物的出拳方式都比以往来得有力，动作力道的表现可以加强整体游戏的感觉，使得游戏动作不再虚假而是非常具有迫力的。





格斗之祖街头霸王系列受到无数玩家的爱戴

街霸系列发售时间表

游戏名称	发售日	附注
街头霸王真人版	1995年8月11日	以电影中的人物角色作成的游戏
街霸ZERO	1995年12月22日	制作出有别于正宗街霸的格斗游戏
街霸ZERO2	1996年8月9日	虽然故事是以原角色的少年时期为背景，但剧情全然不同以往
街霸EX PLUSα	1997年7月17日	首开街霸3D型式的格斗游戏
特异功能组VS街霸EX	1998年2月26日	在美国大受好评的卡通转而制作成格斗游戏
街霸EX PLUS复刻版	1998年9月3日	复刻版
街霸ZERO3	1998年12月23日	在PS版上创出适合PDA的迷你小游戏
美国英雄VS街霸EX	1999年2月25日	在大型电玩上大放异彩，而转战PS市场
街霸ZERO3	1999年7月8日	街霸ZERO第三款，增加了对应视讯卡游戏的功能
街霸Ⅲ双重冲击	1999年12月16日	正宗街霸第三款，游戏包括两个版本



在 PS2 上发售的“街霸 EX3”

在 PS 平台上发展实力的 ARIKA 公司以一款“街头霸王 EX”成功地打入电玩软件制作战场，而成绩不凡的 ARIKA 是否会在卡普空的协助之下而声名大噪?！让我们先来看看这一次在 PS2 上制作“街头霸王 EX3”的近况吧！

丰富的人物组合

这是在性能优异的 PS2 上所制作的“街霸 EX”系列最新作，樱花和艾斯两人都会加入战局喔！在近期中公布了登场 16 位角色的名单，但此款游戏系列中常常会有隐藏的角色，这就需要玩家自己在游戏中寻找了！

特殊角色编辑



↑编辑模式专用的新角色，要让他学会哪些绝招?

制作出属于自己独创的角色吧！

玩家可将自己喜爱的必杀技组合在人物上，在不断地训练这个原创人物后，便可使他成为玩家自己独有的强力角色。所培育出来的人物只能在斗技场模式(アリーナモード)和特殊人物角色编辑模式（キャラクターエディットモード）中才能使用，也可以用来和朋友对战唷！

合力攻击

↑无论是衣服上的线条还是身上凸显的骨骼，都运用到光线反射的原理，显出人体肤色的真实感，实在是令人不得不为之赞叹。

斗技场模式



↑在这个模式之中可以使用自己在编辑模式中培育的人物来玩，蛮有意思的。

练习模式



↑对手上段防御时，下方就会有空隙，玩家可以攻击他的下方，必定可以轻易击中的。

冒险解谜霸主—“生物危机”系列

不灭的恶灵

就以往而言，玩家对卡普空公司作品的印象好像只局限在动作游戏和格斗游戏上吧！但由于“生物危机”而使玩家开始改变观点！由于一发售便深受玩家们的喜爱，于是后来便移植至 SS。之后卡普空又在 PS 主机上又陆续推出了“生物危机复刻版”、“生物危机”2 等续篇。



凶猛的赤藤蔓

以恐怖作为游戏题材

打从初期的作品起，卡普空就将生物危机系列定位成以恐怖气氛取胜的游戏类型。其实类似性质的游戏在很早以前，在个人电脑上有一款名叫“鬼屋魔影”的游戏，由法国穿山甲公司所制作。虽然背景的处理实在简陋，不过由于游戏有很强的游戏性，解谜部分的表现杰出，而得到不错的评价。但是“生物危机”相当聪明的一点是，2 代与 3 代开始将整个游戏世界空间不断扩展。而且在剧情方面，每一代作品都是独立的。

←赤藤蔓(Ivy 改)是通过植物怪物 42 的档案改良品种而生成的植物系狠角头目。它的动作迟缓，用两条极长的藤蔓攻击对手。赤藤蔓也是以这个特征来命名的。但是有一点令人费解，这样的植物为何能在浣熊市生存呢?

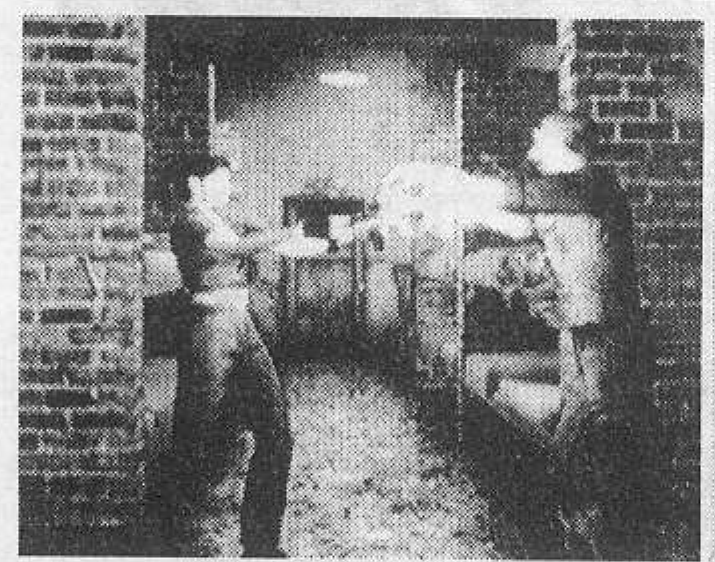
精彩的过场动画

生物危机系列游戏的画面构成方式并没有太大的改变。虽然受限于 PS 本身的显示解析度，但是画面不只是静止不动的，其中加上许多的动态视觉处理效果，看起来更为逼真。到了 2 代后，由于游戏的过场动画要求大量的视觉爆破效果。限于资金，所以卡普空就改以 CG 动画的方式来处理制作。虽然改为动画，但是相信在看过游戏的过场动画后，一定没有人会因此感到惋惜。



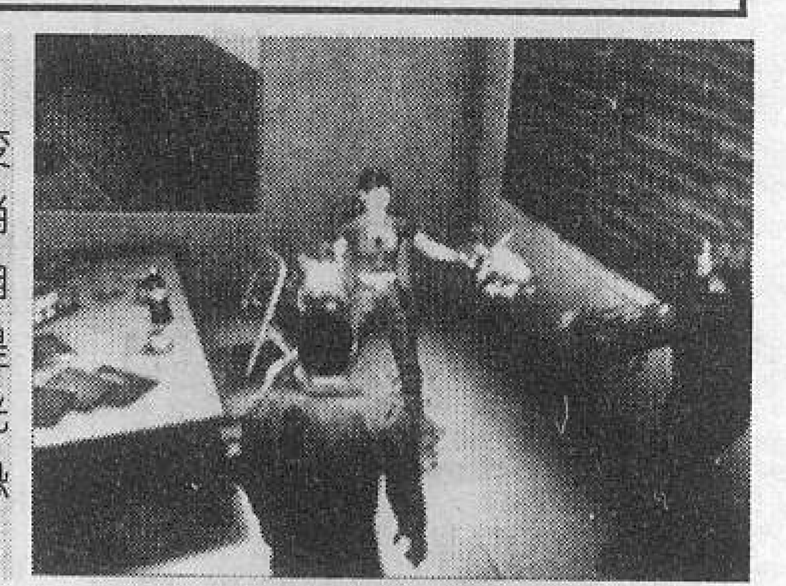
异化的乌鸦

生物危机系列发售时间表		
游戏名称	发售日	附注
生物危机（PS）	1996年3月22日	首开先例制作3D动作解谜性游戏
生物危机加强版（PS）	1997年9月25日	增加一些特殊的系统
生物危机2（PS）	1998年1月29日	上一代游戏故事的延伸，经此作品声名大噪
生物危机加强震动版（PS）	1998年8月6日	追加生物危机对应震动手柄的游戏
生物危机2震动版（PS）	1998年8月6日	追加生物危机2对应震动手柄
生物危机3（PS）	1999年9月22日	赶在DC版代号维罗尼卡之前推出的生物危机系列之三
生物危机2（DC）	1999年12月22日	在PS主机上大受好评而转向DC发展
生物危机 代号维罗尼卡（DC）	2000年2月3日	在DC主机上独创的生物危机游戏系列
生物危机系列(暂)（PS2）	发售日未定	在PS2主机上预定发售



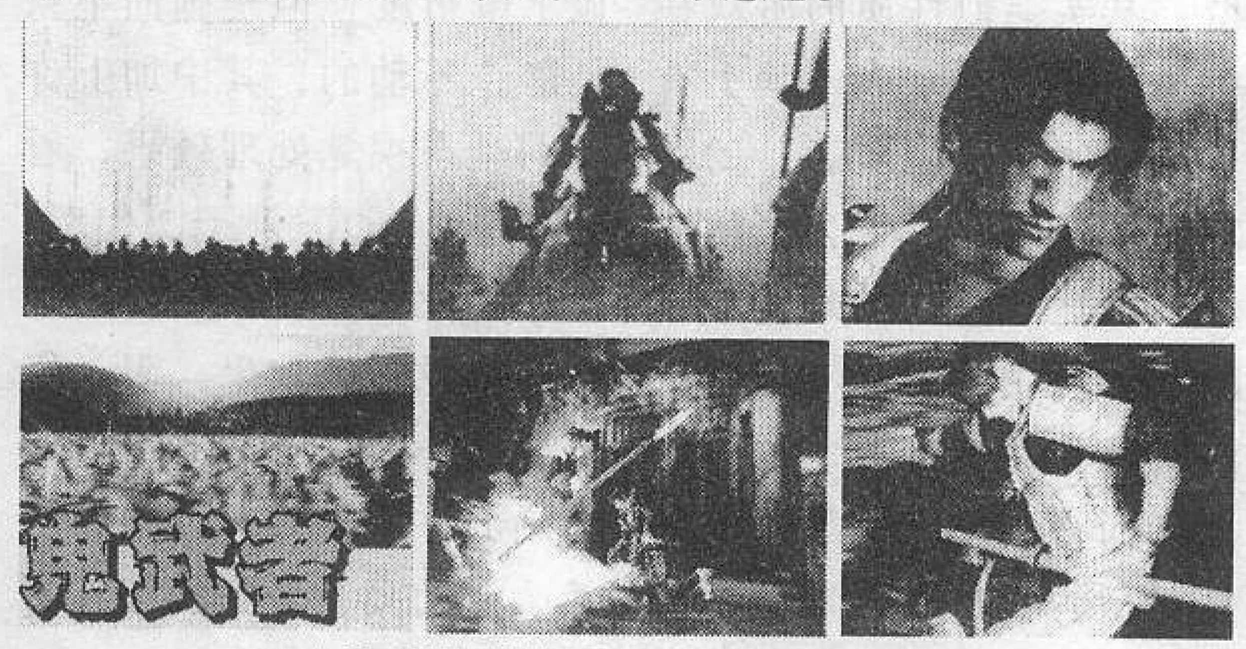
生物危机系列成功的秘密

不仅是打破了玩家对该公司的刻板印象，并摇身一变成为镇社名作之一，其影响力之大，恐怕不是制作小组当初所能想像得到的！游戏如此地受到欢迎，卡普空公司自然也愿意开发后续的作品。生物危机系列发售间隔大约是一两年，而且每一次公布的作品都会带给玩家全新的声光效果和享受，也让玩家一次又一次地体验到新的惊奇及恐怖。这也就是游戏成功的地方。



生物危机的同类型游戏—鬼武者

话说日本战国乱世永录三年，织田信长击破了东海枭雄今川义元的军队，下一个目标直逼美浓国，齐藤义龙之稻叶山城。在那里当双方人马交战的时候，义龙最疼爱的妹妹雪姬公主突然不见了！而身为雪姬的部属及好友的主角明智左马介，对于雪姬的失踪深感疑惑，从而决心去解开这种种的谜题。



↑整个游戏的画面做得都这么美！

"鬼武者"是什么样的游戏?!

"鬼武者"是一款以日本战国时代为舞台的冒险游戏。除了主角明智左马介之外，还有织田信长、齐藤义龙和木下藤吉郎（就是后来的丰臣秀吉）……等等都是大家耳熟能详的战国人物。玩家的目的是操作主角，向织田军团挑战，以救出被织田信长抓走的雪姬。

目前卡普空正在全力为PS2开发这款"鬼武者"，由于有了金城武的参与演出而备受瞩目。游戏平台的转移使得整个游戏内容更加生动，画面中人物栩栩如生。让我们来充分发挥自己的想像力，在脑海里展现游戏里的主角——明智左马介出生入死的战斗英姿吧！

神秘的武者们阻挠着去路！

游戏中出现敌人武者是以设计稿的线图为蓝本，以无数的线条绘制成立体图形，再贴上图片来完成的，几乎是完全地忠实呈现。




↑武者形象的设计蓝图

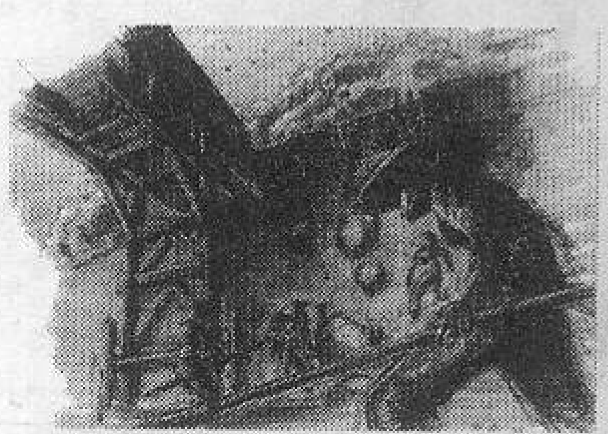

↑这两幅过场动画非常逼真传神

细腻精美的插画

和角色人物们一样，"鬼武者"中的背景也是先设计出插图的底稿后再来制作成CG。这样不但能使画面具有真实感，立体感也更加强烈，几乎达到了可以乱真的程度！

背景画面的水准已经大大地提升！

在PS2主机上，"鬼武者"的背景画面能够配合主角的移动而产生倾斜，而且画面的精致程度是以往的PS游戏根本无法与之相比的。一想到往后可以在如此真实的背景中操作这些精美的角色，真是叫人兴奋得迫不及待！





终于在PS2上火爆登场，再现生与死的绝代不败风华！！

DEAD OR ALIVE 2™

死与生2

千年华丽
《格斗天书》
彩色炫目版
(包含三大机种)

●机种：PS2、DC、ARC ●厂商：TECMO ●类型：3D-FTG ●媒体：DVD-ROM ●发售日：2000.3.30





起身方法

Ⓟ or Ⓕ 連打 ...... 所有场地起身
Ⓚ 連打 ...... 中段腿蹴起身
↓Ⓚ 連打 ...... 下段腿蹴起身
↑ or ↓ 同时输入
Ⓕ 連打 ...... 横转起身

移动指令

→→ ...... 前冲
←← ...... 后冲
→→ ...... 走
↘↘ ...... 蹲下冲



投技指令

Ⓟ+Ⓕ ...... 上段投技
↓Ⓟ+Ⓕ ...... 下段投技









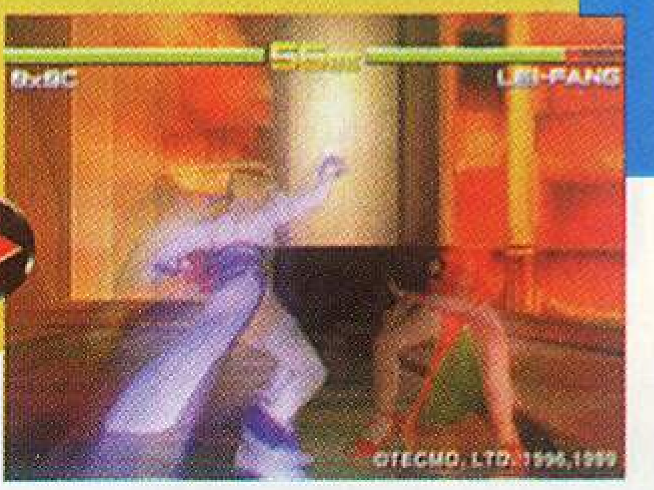












CHARACTER PREVIEW

霞 KASUMI

PROFILE DATA

国籍	日本
流派	雾幻天神流无神门
年龄	17岁
体格	158cm 48kg B89 w54 h85 cm
血型	A型
生日	2月23日
职业	忍者

为找寻兄长而展开战斗之旅

狼顎蹴



所有角色中拥有最快的速度和最多连击的角色，且空中多段狙击技及投技是其特点之一。但伤害度低是其致命弱点。

STORY MODE PREVIEW



招式一览

技名	指令	技名	指令
天神連襲脚	ⓅⓅⓀⓀⓀ	疾露脚	Ⓕ+Ⓚ・⇩Ⓚ
連光裏襲斬	ⓅⓅ⇨ⓅⓀⓀ	薙	⇦Ⓕ+Ⓚ
無影刀	⇨⇨Ⓟ	天舞襲	⇗ⓅⓀ
霧幻刀	⇘⇘Ⓟ	飛燕逆落(投げコンボ)	⇧Ⓕ+Ⓟ・⇦Ⓕ+Ⓟ
界央幻落脚	⇘Ⓟ⇩Ⓚ	華厳円舞	⇨Ⓕ+Ⓟ
天襲脚	⇗Ⓚ	霞	⇘⇘Ⓕ+Ⓟ
月輪脚	⇖Ⓚ	狼顎蹴	⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ
舞扇	⇘⇘Ⓚ	虹飛沫(下段投げ)	⇩Ⓕ+Ⓟ
白浪	⇦ⓀⓀ	桜惑い(敵上・中段打撃に対し)	⇦⇗Ⓕ
炎月蹴	⇨ⓀⓀ	桜惑い(敵下段打撃に対し)	⇦⇘Ⓕ
旋	Ⓟ+Ⓚ		

为了遵守与亲友的约定

STORY MODE PREVIEW



PROFILE DATA

国籍	日本
流派	隼流忍术
年龄	23岁
体格	177cm 70kg B105 W83 H92 cm
血液型	A型
诞生日	6月15日
职业	经营商店

CHARACTER PREVIEW

龙 HAYABUSA

我王掌



拥有忍者独特的招术，不论打击技还是投技均十分平衡。比起前作更加Power Up。伤害度很高，许多击飞技更是令人胆战心惊。

招式一览

技名	指令	技名	指令
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	昇竜脚	⬇⇦Ⓚ
波濤蹴り	ⓅⓀⓀ	我王掌	⇦Ⓟ+Ⓚ
滅鬼竜巻蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	裂空落震牙	⇘Ⓟ+Ⓚ・Ⓚ
破突連翔	⇨ⓅⓀⓀ	鬼哭神啼脚	Ⓕ+Ⓚ・ⓀⓀ
邪鬼払い	ⓀⓅ	斬旋蹴り	⇘Ⓕ+Ⓚ
天輪脚	⇖Ⓚ	首切り投げ	⇨Ⓕ+Ⓟ
光輪脚	⇦Ⓚ	隼蹴り	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ
弾車	ⓀⓀ	幻影	⇦⇨Ⓕ+Ⓟ
破幻降龍脚	⇧ⓀⓀ	落雷衝	⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ
臥竜閃	⇩⇘⇨Ⓟ	飯綱落とし(投げコンボ)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ
舞錐	⇩⇘⇨Ⓚ	・⇩⇘⇨⇗⇧Ⓕ+Ⓟ・⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩Ⓕ+Ⓟ	

※各技指令均是角色向右方向，⇨ 表示轻用力，➡ 表示重用力。



CHARACTER PREVIEW

元福 GEN FU

PROFILE DATA

国籍	中国
流派	心意六合拳
年龄	65岁
体格	170cm 78kg B96 W102 H99 cm
血液型	A型
诞生日	1月5日
职业	古书店主

为了自己至爱的孙女而战

擅用中国拳法，威力颇高的老人，相对也就很难用到得心应手。他的心意六合拳有着独特的韵律攻击。投技造成的效果更是十分有趣。

单把

©TECMO, LTD. 1996,1999

STORY MODE PREVIEW



招式一览

技名	指令	技名	指令
単把	→→Ⓟ	旋龍把	↘ⓀⓅ・←→Ⓟ
懐抱頑石・鷹捉把	←ⓅⓅ	盤鳳鷂形	→ⓅⓅ・Ⓟ+Ⓚ
白蛇翻捶	↙Ⓟ	心意把	←Ⓕ+Ⓟ
烏牛擺頭	↙→Ⓟ	撤腿	→Ⓕ+Ⓟ
側踊脚	→Ⓚ	硬開三皇鎖	↓↙←Ⓕ+Ⓟ
虎撲把	Ⓟ+Ⓚ	雲閉日月把	↓↘→Ⓕ+Ⓟ
双把	→Ⓟ+Ⓚ	猴形（投げコンボ）	→→Ⓕ+Ⓟ・→Ⓕ+Ⓟ
搨把	←Ⓟ+Ⓚ	狸猫上樹（下段投げ）	↙Ⓕ+Ⓟ
六合裏崩捶	↙Ⓟ+Ⓚ	採手・摟手（敵上・中段打撃に対し）	←↗Ⓕ
鷂形	↘Ⓟ+Ⓚ	掛手・勾掛（敵下段打撃に対し）	←↘Ⓕ
鷂子栽肩	↓Ⓟ+Ⓚ・←→Ⓟ		

眼睛的深处映着火炎…前面是什么？

STORY MODE PREVIEW



PROFILE DATA

国籍	法国
流派	劈挂拳
年龄	21岁
体格	170cm 49kg B90 W56 H86cm
血液型	AB型
诞生日	1月30日
职业	歌剧歌手

CHARACTER PREVIEW

海莲娜 HELENA

『DOA2』中的新角色之一。劈挂拳的大姿势变化攻击，是其特征之一。速度快，攻击性水平高也是她的特点。

双劈掌



招式一览

技名	指令	技名	指令
架推掌	→→Ⓟ	仆步穿脚	↓Ⓕ+Ⓚ
独立下劈	↗ⓅⓅ	盤肘抱虎（仆步中）	↘Ⓚ
転身架推掌	←ⓅⓅⓅ	胸打衝拳（仆步中）	→ⓅⓅⓅ
下切掌	→ⓅⓅ	敗勢震脚撩陰掌（仆步中）	←ⓅⓀⓅ
震脚独立上撑掌	→Ⓚ	双托掌（仆步中）	Ⓟ+Ⓚ
抄手起脚	↑Ⓚ	前掃腿（仆步中）	↓Ⓕ+Ⓚ
里合腿	←ⓀⓀ	穿劈	←Ⓕ+Ⓟ
旋転双撞	↙ⓀⓅ	撑変戳掌撃臉	→→Ⓕ+Ⓟ
双劈掌	Ⓟ+Ⓚ・Ⓟ+Ⓚ	揺頭擺尾	↓↘→Ⓕ+Ⓟ
打開	→Ⓟ+Ⓚ	雙剪（下段投げ）	↓Ⓕ+Ⓟ
輪臂撩掛勢	←Ⓟ+Ⓚ	仆步	↓Ⓟ+Ⓚ

为取得胜利的自由而战

STORY MODE PREVIEW

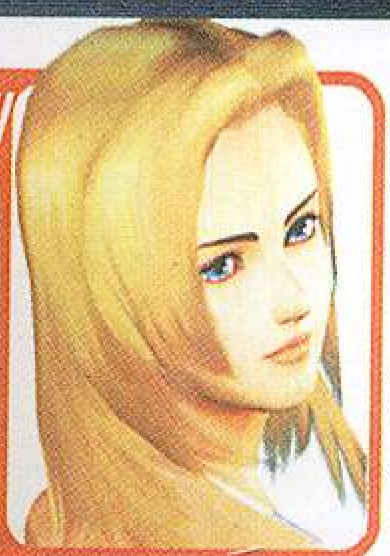


PROFILE DATA

国籍	美国
流派	职业摔跤
年龄	22岁
体格	174cm 52kg B95 W60 H89 cm
血液型	O型
诞生日	12月6日
职业	职业摔跤手

CHARACTER PREVIEW

天娜 TINA



J.O旋风



作为十分讲究力量的职业摔跤手，她不仅合格的拥有Power，且华丽得令人心醉。灵活运用Dangrons System更能发挥其之魅力。

招式一览

技名	指令
アルティメットコンボ	⇨ⓅⓅⓀ
コンボドロップキック	⇨⇨ⓅⓅⓀ
アンクルスピンキック	ⓀⓀ
ローリングソバット	⇦Ⓚ
ドルフィンアッパー	⬂⬂Ⓟ
ローリングエルボー	⇩⬂⇨Ⓟ
ニーハンマー	⇨ⓀⓅ
ショートレンジラリアット	Ⓟ+Ⓚ
ムーンサルトプレス	⇦Ⓟ+Ⓚ
ダンシングドールキック	Ⓕ+Ⓚ
ロードロップキック	⇩Ⓕ+Ⓚ

技名	指令
フランケンシュタイナー	⇦Ⓕ+Ⓟ
フィッシャーマンズバスター	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓕ+Ⓟ
J・O・サイクロン	⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ
スカイツイスタープレス（投げコンボ）	⇨⇦Ⓕ+Ⓟ・⇩Ⓕ+Ⓟ・⇩⇧Ⓕ+Ⓟ
J・O・S（投げコンボ）	⇩⬃⇦Ⓕ+Ⓟ・⇦⇨Ⓕ+Ⓟ・⇩⇧Ⓕ+Ⓟ
トランスフォーレッグロック（下段投げコンボ）	⇩Ⓕ+Ⓟ・⇩⇩Ⓕ+Ⓟ
タイガードライバー（下段投げコンボ）	⬃Ⓕ+Ⓟ・⇩Ⓕ+Ⓟ

CHARACTER PREVIEW

巴斯 BASS

PROFILE DATA

国籍	美国
流派	职业摔跤
年龄	46岁
体格	196cm 157kg B143 W135 H136 cm
血液型	O型
诞生日	7月4日
职业	职业摔跤手

是要体现父亲的威严才来战斗的吗？

喧哗踢



一看就知道是极具职业摔跤手的气质，豪快的招式充分体现他的魅力。速度慢其弱点之一，讲究技术性是非常重要的。

STORY MODE PREVIEW



招式一览

技名	指令
バッファロークラッシュ	⬂⬂Ⓟ
ワイルドスイング	⇨ⓅⓅ
パワーゴング	⬃ⓅⓅ
スタンガンチョップ	⇦ⓅⓅ・Ⓟ+Ⓚ
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ
地獄突き	Ⓟ+Ⓚ
マッスルエルボー	⇦Ⓟ+Ⓚ
バースラリアット	⇨Ⓟ+Ⓚ
ベアクラッシュ	⬂Ⓟ+Ⓚ
ロードロップキック	⇩Ⓕ+Ⓚ
バース・トルネード	⇨Ⓕ+Ⓟ

技名	指令
フライングボディシザース	⇧Ⓕ+Ⓟ
ダイナマイトラリアット	⇦⇨Ⓕ+Ⓟ
スーパーフリーク	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓕ+Ⓟ
オクラホマスタンピード（投げコンボ）	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ・⇨Ⓕ+Ⓟ
T・F・B・B	⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ
マンハッタンドライバー（投げコンボ）	⇩⬃⇦Ⓕ+Ⓟ・⇩Ⓕ+Ⓟ・⇩⇧Ⓕ+Ⓟ
エスケープバック（敵に背を向け）	Ⓕ+Ⓟ
バースボム（下段投げ）	⇩Ⓕ+Ⓟ
スパイラルボム（下段投げ）	⬃Ⓕ+Ⓟ

※各技指令均是角色向右方向，⇨ 表示轻用力，➡ 表示重用力。

我生长的甲斐，战斗的地方

STORY MODE PREVIEW





CHARACTER PREVIEW
扎克 ZACK

PROFILE DATA

国籍	美国
流派	自己流幕暗道
年龄	25岁
体格	180cm 78kg B106 W84 H95 cm
血液型	O型
诞生日	4月3日
职业	DJ

空中作业



擅用膝肘等连续技及有一定距离的蹴技是其特点之一，由于职业是DJ所以感觉很贫嘴的印象。突袭是其攻击的要点。

招式一览

技名	指令	技名	指令
スラムナックル	←Ⓟ	デーモンラッシュ	↘ⓀⓀⓀⓀⓀ
ティー・ソーク・ラーン	→→Ⓟ	ベリアルラッシュ	↓ⓀⓀⓀⓀⓀ
ティー・ソーク・ボン	↙Ⓟ	ヴァーチカルアックス	Ⓟ+Ⓚ
デビルズラッシュ	ⓅⓅ→ⓅⓅ	ツイスターアッパー	↘Ⓟ+Ⓚ
デビルズエルボー	↘↘Ⓟ→Ⓟ	フライングニーキック	→Ⓟ+Ⓚ
ヘブンスマッシュ	↘ⓅⓅⓅ	エアウォーク	→→Ⓟ+Ⓚ
ヒートサンライズ	↖Ⓚ	スタナー	←Ⓕ+Ⓟ
カウ・ロイ	→→Ⓚ	ゴッ・コー・ティー・カウ	→←Ⓕ+Ⓟ
オーバーヘッドキック	↘↘ⓀⓀ	スプラッシュダンク	↓↘→Ⓕ+Ⓟ
ハーフスピンヒールキック	←ⓀⓀ	ハードラッシュ	↘↘Ⓕ+Ⓟ
メフィストラッシュ	ⓀⓀⓀⓀ	ビーストファング(下段投げ)	↓Ⓕ+Ⓟ

CHARACTER PREVIEW
里昂 LEON

PROFILE DATA

国籍	意大利
流派	指令徒手自卫术
年龄	42岁
体格	192cm 128kg B135 W120 H123 cm
血液型	B型
诞生日	3月14日
职业	佣兵

为失去的爱悲伤不已……

逆片龙虾固



另一位『DOA2』中加入的新角色，擅用关节技，打击技的伤害度也很大，当然其指令徒手自卫术更是令战斗日趋激烈。

招式一览

技名	指令	技名	指令
ブラストトラース	←ⓅⓀ	ネックハンギングツリー	←Ⓕ+Ⓟ
スマッシュアッパー	↑ⓅⓅ	STF(投げコンボ)	↘↘Ⓕ+Ⓟ・↓↓Ⓕ+Ⓟ
ソリッドクラッシュ	→ⓅⓅⓅ	DDT(投げコンボ)	↓↙←Ⓕ+Ⓟ・→←Ⓕ+Ⓟ・↓Ⓕ+Ⓟ
トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ	風車式バックブリーカー	←↙↓↘→Ⓕ+Ⓟ
ショルダータックル	←→Ⓟ	逆片エビ固め(投げコンボ)	←→Ⓕ+Ⓟ・→←Ⓕ+Ⓟ・↓Ⓕ+Ⓟ
ジャイアントアッパー	↓↙←Ⓟ	クレイジークラッシュ(下段投げコンボ)	↓Ⓕ+Ⓟ・↓Ⓕ+Ⓟ・↓↓Ⓕ+Ⓟ
ヒールハンマー	←Ⓚ	グラウンドサブミッション(敵ダウン中)	↓Ⓕ+Ⓟ
ライジングトマホーク	↗Ⓚ		
アームグレネード	→Ⓟ+Ⓚ		
ボディソバット	Ⓕ+Ⓚ		
腕固め	→Ⓕ+Ⓟ		

STORY MODE PREVIEW





PROFILE DATA

国籍	中国
流派	截拳道
年龄	20岁
体格	173cm 75kg
	B99 W80 H92 cm
血液型	AB型
诞生日	11月27日
职业	保镖

相信自己的铁拳

STORY MODE PREVIEW



龙蹴

速度、力量、距离的平衡性均十分出类拔萃。空中的多彩打击连续技更是其引以为傲的特点。也是位可以充分利用危险系统的角色。

招式一览

技名	指令	技名	指令
ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	シンニーハイキック	Ⓕ+ⓀⓀ
ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	ドラゴンステップハイ	⇨Ⓕ+Ⓚ
ドラゴンブロー	⇩⇘⇨Ⓟ	ロースピンキック	⇩Ⓕ+Ⓚ
ドラゴンキック	⇩⇘⇨Ⓚ	フラッシュターン	⇦⇦Ⓟ
ドラゴンスパイク	⇦⇨Ⓚ	ブラインドナックル(敵に背を向け)	⇙Ⓟ
ハイシンニーキック	⇖Ⓚ	ドラゴンガンナー	⇨Ⓕ+Ⓟ
二起脚	⇗ⓀⓀ	肩車投げ	⇦Ⓕ+Ⓟ
ドラゴンフレア	⇨⇨Ⓚ	ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン	⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ
ドラゴンナックル	⬇⇦⇨Ⓟ	ブルドッキングヘッドロック(投げコンボ)	⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ・⇦⇦Ⓕ+Ⓟ
ドラゴンストライク	⇘Ⓚ⇨Ⓟ	フロントフェイスロック(下段投げ)	⇩Ⓕ+Ⓟ
ドラゴンエルボー	Ⓟ+Ⓚ		

憧憬的存在已近在咫尺了！

PROFILE DATA

国籍	中国
流派	太极拳
年龄	19岁
体格	163m 50kg
	B87 W55 H86 cm
血液型	B型
诞生日	4月23日
职业	学生

CHARACTER PREVIEW

雷芳

LEI FANG

STORY MODE PREVIEW



背折靠



运用实战太极拳，加上女性特有的漂亮使得招式异常美丽，投技连必杀技组成的连续技更是魅力无穷，初学者擅用的角色。

招式一览

技名	指令	技名	指令
双按	⇨⇨Ⓟ	当頭砲	⇙Ⓟ+Ⓚ
七寸靠	⇦⇨Ⓟ	背折靠	⇩Ⓟ+Ⓚ
連環小擒打	ⓅⓅⓅ	旋風脚	Ⓕ+Ⓚ
連環連蹴脚	ⓅⓅⓀⓀ	野馬分鬃	⇦Ⓕ+Ⓟ
分脚	⇨⇨Ⓚ	摟膝拗歩	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ
擺脚	⇧Ⓚ	裸撑臂捶	⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ
小擒打	⇩⇘⇨Ⓟ	連・太公釣魚(投げコンボ) ⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ・⇦Ⓕ+Ⓟ・⇨⇨Ⓕ+Ⓟ	
撃地捶	⇘⇘Ⓟ		
穿宮連腿	⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ	跨一跟(下段投げ)	⇩Ⓕ+Ⓟ
金鶏独立	Ⓟ+Ⓚ	採挒/攔勢(敵上中段打撃に対し)	⇦⇗Ⓕ
抱虎帰山	⇨Ⓟ+Ⓚ	攔勢/化推(敵下段打撃に対し)	⇦⇘Ⓕ

※各技指令均是角色向右方向，⇨ 表示轻用力，➡ 表示重用力。



PROFILE DATA

国籍	日本
流派	雾幻天神流霸神门
年龄	16岁
体格	157cm 47kg B93 W54 H84 cm
血液型	AB型
诞生日	8月5日
职业	?

影难道是由光演变而来的吗?



桃扇花

与霞一样同属雾幻天神流门下，擅长回转系攻击，背向敌手时颇能发挥其变幻自在的特点。速度感也十分优秀。

招式一览

技名	指令	技名	指令
孤影爪	→ⓅⓅ	捷・綾音蹴り	←Ⓕ+Ⓚ
螺旋刀	←Ⓟ	影月輪(敵に背を向け)	↖Ⓚ
耀光刀	↙Ⓟ	羅刃砂塵蹴(敵に背を向け)	ⓅⓅ↙ⓅⓀ
蒼天脚	↑Ⓚ	羅神曳光砕(敵に背を向け)	ⓅⓅ←ⓅⓅ↖Ⓚ
斧神脚	←Ⓚ	虚空槍(敵に背を向け)	Ⓕ+Ⓚ
風斬龍舞	↘Ⓟ←Ⓟ	覇神円舞	→Ⓕ+Ⓟ
曳光風塵砕	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	桃扇花	←→Ⓕ+Ⓟ
龍尾裂扇	↗Ⓚ	華蝶幻戯	↓↘→Ⓕ+Ⓟ
幻夢槍	↓↘→Ⓚ	華蝶乱夢	↓↙←Ⓕ+Ⓟ
迅雷龍槍脚	→ⓀⓀ	闘鴉(敵に背を向け)	→Ⓕ+Ⓟ
背陣	↑Ⓟ	刹那落とし(下段投げ)	↓Ⓕ+Ⓟ

为自己而战斗不止



PROFILE DATA

国籍	不明
流派	空手
年龄	23岁
体格	180cm 75kg B109 W83 H98 cm
血液型	A型
诞生日	7月3日
职业	空手家

CHARACTER PREVIEW

阿阴

EIN



刃文

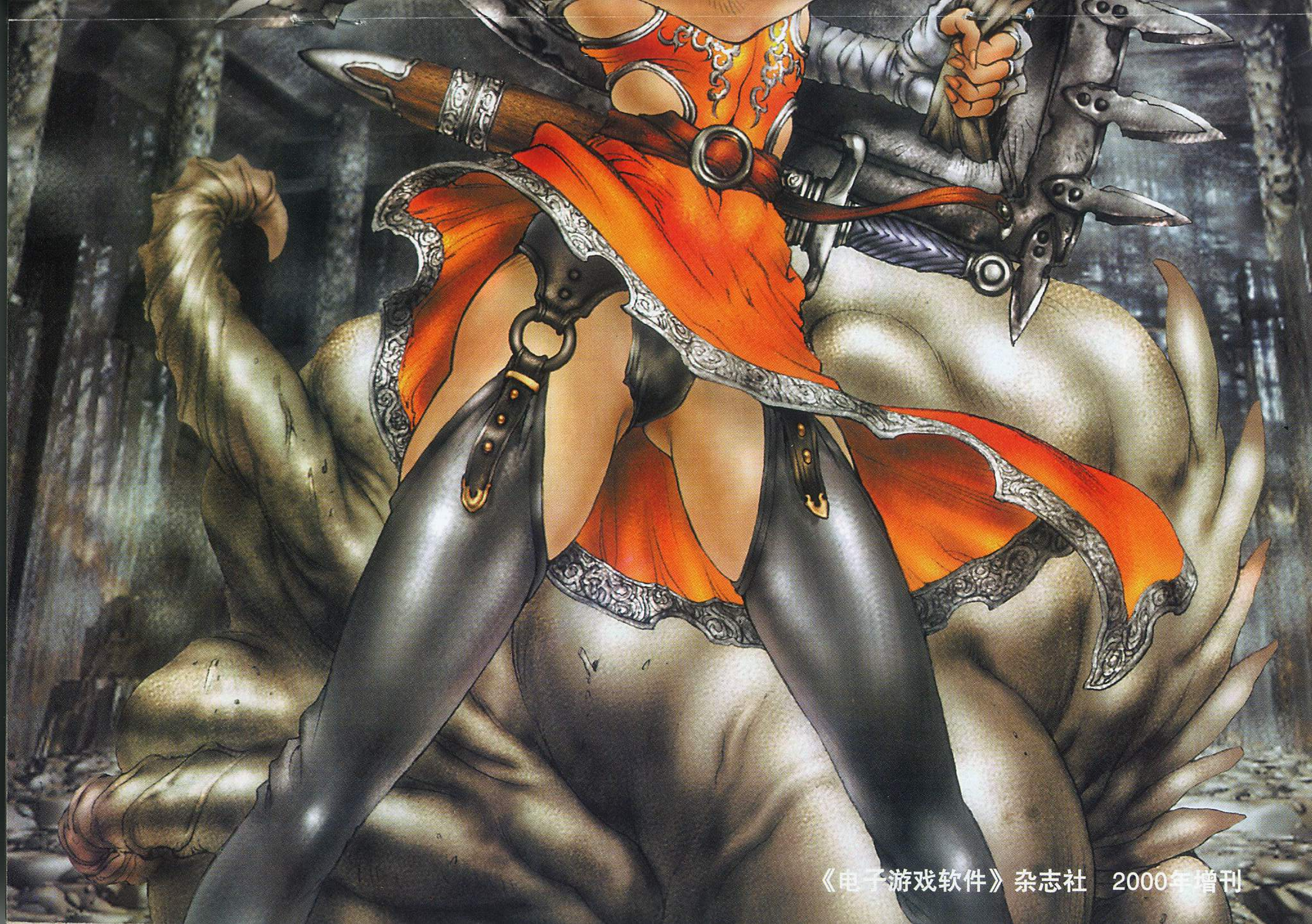


第三位『DOA2』中的新角色，破坏力一流的空手打击技是其特征，伤害度及距离的平衡性均很优秀，击飞技很多。

招式一览

技名	指令	技名	指令
鍔打	→Ⓟ	双手突き	→Ⓟ+Ⓚ
吾妻	←→Ⓟ	列星	→ⓀⓀⓀ
風塵	↓↘→Ⓟ	豹尾	↓ⓀⓀ
司空	↓↘→Ⓚ	刀文	↙ⓀⓅ
踵落とし	↑Ⓚ	銀狼	↙ⓀⓀ
天槌	↘↘Ⓚ	光露	Ⓕ+Ⓚ
連風塵	ⓅⓅⓅ	光琳	←Ⓕ+Ⓚ
紫煙	←ⓅⓅⓅ	竜骨	←Ⓕ+Ⓟ
牽牛	→→ⓅⓅ	火影	↘↘Ⓕ+Ⓟ
残星	→→ⓀⓀⓀ	紅蓮	↓↙←Ⓕ+Ⓟ
暁鐘	Ⓟ+Ⓚ・→Ⓟ	零月(下段投げ)	↓Ⓕ+Ⓟ




《电子游戏软件》杂志社　2000年增刊

徳川の

「真实时间制战斗」

分分钟改变的战况，
命令麾下武将驰骋疆场。

「攻击」

大炮攻击，伏兵奇袭…
根据战况的不同将敌人放逐于无形之中。

「命运」

翻弄时代的波澜，
于乱世中展开人生的戏剧—

決戦

KESSEN

KOEI

从壮绝的关原合战开始的400年——

现在，战国合战全面苏醒。



「代理技术」

导入"人工生命研究成果"之程序
指挥大军再现战国风云。

「合战」

大军激突展现压制性迫力，
战尘涡卷的战场临场感十足。

「战略」

左右战局的作战布阵
运筹帷幄的无尽战术。

3月4日发行

光荣公司出口的史诗般的SLG作品

PlayStation® 2版：6,800円

DVD ROM

PlayStation 2 第一个DVD软件

决胜江山撼动澎湃狂岚

战斗天地席卷浩瀚风雷



Fantavision

诱爆烟火

夜空中令人眼花缭乱的璀璨烟火…可以想像以这么美丽的烟火来玩益智游戏吧？这款游戏就叫『诱爆烟火』，大家一起来“放花”吧！！

PS2	厂商：SCEI	类型：PUZ
	发售日：2000.3.9	







因为是PS2所以实现了

由于PS2強大的运算能力而让美丽的烟火呈现在游戏中，令那辉煌的“花火”再现的就是接下来要为玩家介绍的这款以绚烂烟火为题材的益智游戏。

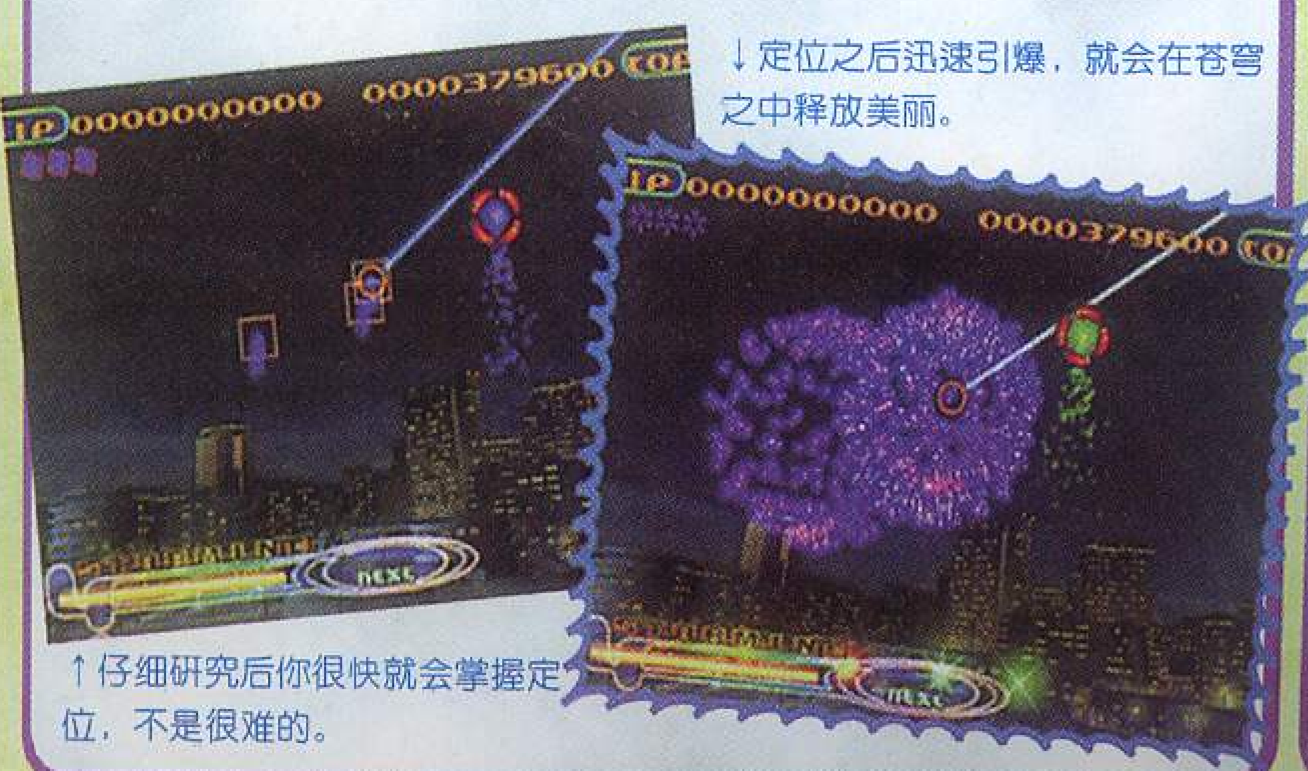
其实，游戏的基本规则非常简单，只要让3个以上同色的烟火定位，就可以引爆它们。如果玩家可以在一定时间內游戏的话，就能漂亮地过关哦！但是，如果沒有抓准时机发射出去，而让烟火从画面消失的话，画面下方的游戏量表就会渐渐递减。当游戏量表归零时，游戏也就宣告结束了。所以啦！玩家要尽可能活用下列说明的“诱爆”、“五花八门”、“连环炮”…等各式的技巧，就让我们以夺取高分为目标吧！！



发射出去的烟火

游戏基础就是定位和引爆

游戏一开始时，在画面中央部分会出现一个圆形的游标。只要我们旋转手把的左边摇杆，自游标延伸出来的引导路线按下×键、那么烟火就会自动地发射到天空。而如此一来，游标就会往烟火的地方移动并且形成四角形的记号。这个就叫做“定位”。而烟火有红、蓝、绿3种颜色，同样颜色的烟火可以连续“定位”，但是在途中就不能将其他颜色的烟火定位了！另外，要附带说明的是目前定位的烟火可以用画面左上方的定位标示来作确认。只要将3个同色的烟火定位后，按下○键即可让烟火引爆。



↓定位之后迅速引爆，就会在苍穹之中释放美丽。

↑仔细研究后你很快就会掌握定位，不是很难的。

↓碰！碰！碰地连锁引爆，真是太棒了！这就是烟火让人心情舒畅的地方。



如果在引爆的烟火附近，还有未定位的同色烟火的话，这时我们就可以让它们引爆…这个就叫做“诱爆”。

另外，烟火除了红、蓝、绿3种颜色外，游戏中还有一种名为“野火”的特殊烟火。这个“野火”有个别名，叫做“七色烟火”，有了这个玩家将可以使用3

活用引爆、

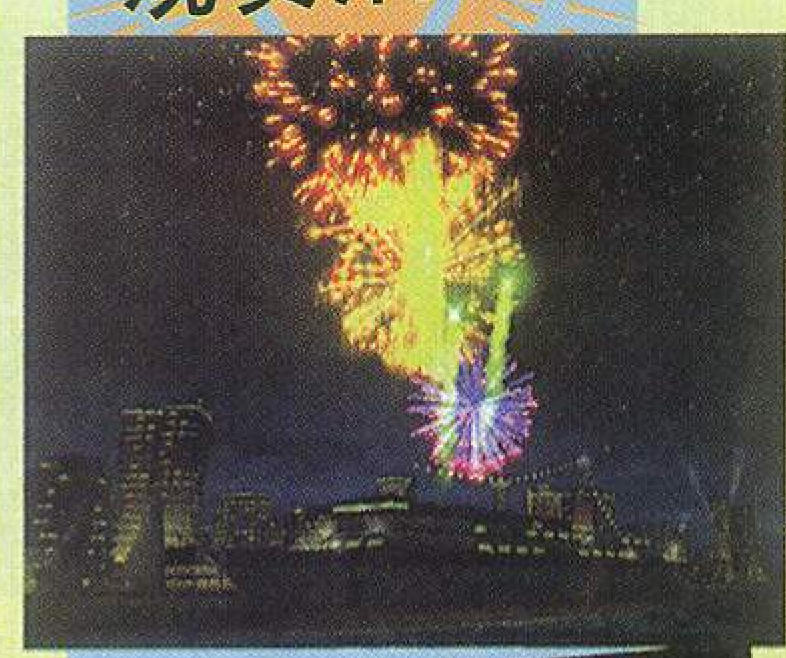
烟火的粒子，每一颗都是以即时处理的方式来做物理演算！

『诱爆烟火』这款游戏最厉害的地方，就是烟火都是以3D方式写实呈现的。游戏中的烟火，每一个都是由数以数百计的微细粒子所构成的。然后，这些粒子也会一颗颗地以即时处理的方式经过物理的演算，最后再以烟火的方式展现于画面上。这也就是说，游戏中出现的每一个烟火都是独一无二、完全不会让你有这是曾经重复出现的烟火的感觉。只要看过右方的照片，您就能藉此想像一番。这是在去年3月PS2发表会中表现的"龙烟火"示范画面。使用相当于PS2心脏重要位置的128bit CPU"Emotion Engine"強力演算能力来演算的话，上述般一颗颗的粒子以即时处理的方式作物理演算的烟火就会再现。并且，烟火也会一次数百个同时呈现的方式来表现。附带一提，如果有以往PS的方式来执行的话，一次也只能标示出2-3个的烟火而已。『诱爆烟火』就是因为PS2的关系才能得如此精彩。相信您通过游戏的Replay画面便可一目了然，不论是从哪一个角度您都能观赏到精彩的"球状"烟火。



←龙烟火的示范画面。这次可是威力提升版喔！

可以用重播的方式观赏烟火！



烟火超炫的益智游戏！

操作游标　让它引爆！



将3个以上的同色烟火定位



↑炸裂诱爆，五花八门等等各种各样的变化令天空变得煞是热闹哦！

野火、五花八门

种烟火，因为只要利用这个超方便的"野火"，我们就可以让不同颜色的烟火同时引爆！这种方式就叫"五花八门"。举例来说：如果是用红→红→野火→蓝→蓝→蓝的顺序来定位的话，就可以让3个红的、3个蓝的烟火同时爆炸喔！想不想看看烟火同时引爆的超级灿烂画面呢？你一定会很激动的！

收集道具，酝酿连环炮！

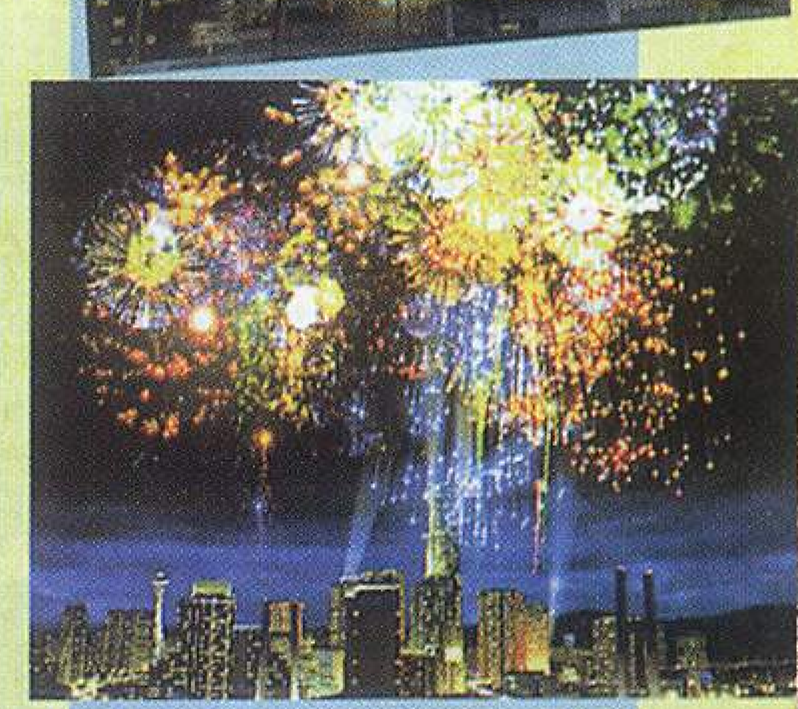
将烟火引爆之后，有时就会出现道具。若是您获得其中的"星星道具"时，画面下方的"S, T, A, R, M, I, N, E"几个文字就会发亮哦！一旦完整收集8个字母、完成拼字后，"STARMINE花火（连环炮）"的字样会出现。连环炮烟火和野火一样，可以被当做任何一个颜色的烟火来使用。引爆连环炮烟火后，就会陆续有被发射的大量烟火呈现连环炮的状态。如果趁这个时候将其定位并引爆的话，还可以得到大量的分数喔！



←收集8个星星道具的话就会形成连环炮。

→连环炮烟火也可以变成五花八门哦！

利用连环炮制造烟火狂欢状态！



↑烟火是用3D方式显示的。在重播画面中，可以移动观点用各种不同的角度来观赏烟火哦！

BETOP 北通产品

北通英雄列队待命!

决战时刻武器功能就是要齐全!

铁手振动光枪 BTP-9002
超厚加重金属底板
慢动作功能
独立连发

北通振动摇杆 双振动 BTP-P322

手提游戏机 BTP-G901

铁手II 退膛式振动光枪 BTP-9008

BTP-P908 手柄王

BTP-2400 北通精灵鼠/带鼠标垫

精英部队 百戰不殆

BTP-9003 野牛双振动手制

BTP-9009 野牛二代双振动手制

BTP-02 多彩格斗手制

北通赛车振动手制 BTP-9005

BTP-9004 北通AV转换器

BTP-081 北通8M记忆卡(压缩) 8Mega 120 BLOCKS

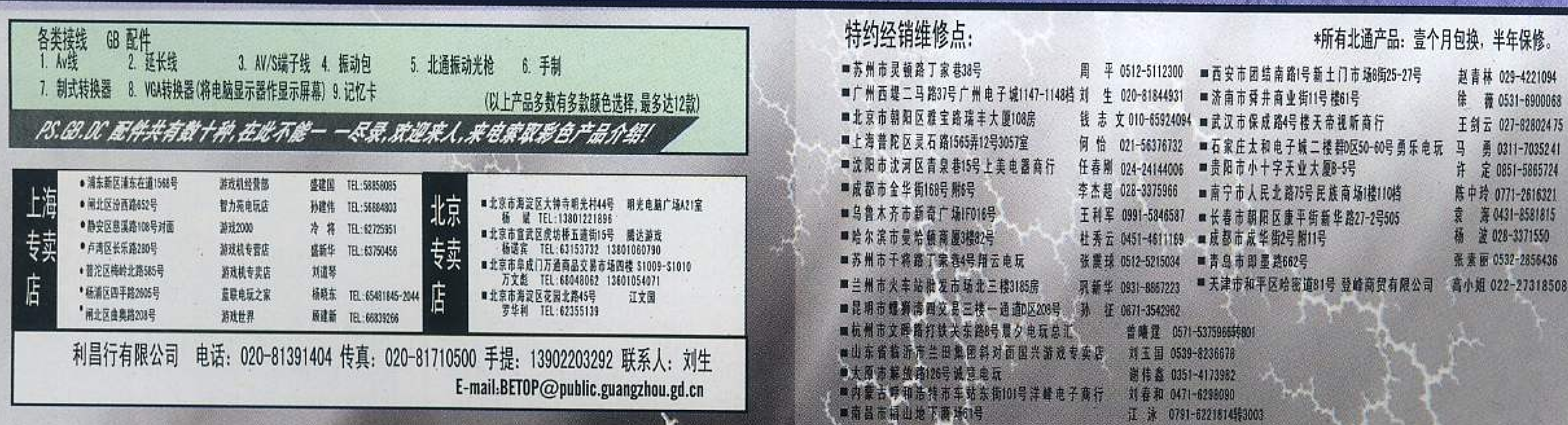
BTP-021 北通2M记忆卡 2 Mega 30 BLOCKS

BTP-9006 北通格斗之王

BTP-TV2000 北通電視跳舞毯

BTP-2000 北通跳舞地毯

(超厚防寒面料、七彩印刷 胶壳透明，带灯。)


各类接线 GB 配件
1. Av线 2. 延长线 3. AV/S端子线 4. 振动包 5. 北通振动光枪 6. 手制
7. 制式转换器 8. VGA转换器(将电脑显示器作显示屏幕) 9.记忆卡
(以上产品多数有多款颜色选择，最多达12款)

PS.GB.DC 配件共有数十种，在此不能一一尽录，欢迎来人，来电索取彩色产品介绍!

上海专卖店
- 浦东新区浦东在道1566号 游戏机经营部 盛建国 TEL:58858085
- 闸北区汾西路652号 智力宛电玩店 孙建伟 TEL:56664803
- 静安区慈溪路108号对面 游戏2000 冷将 TEL:62725951
- 卢湾区长乐路280号 游戏机专营店 盛新华 TEL:63750456
- 普沱区梅岭北路585号 游戏机专卖店 刘道琴
- 杨浦区四平路2605号 蓝联电玩之家 杨晓东 TEL:65481645-2044
- 闸北区曲阜路208号 游戏世界 顾建新 TEL:66839266

北京专卖店
- 北京市海淀区大钟寺明光村44号 明光电脑广场A21室 杨斌 TEL:13801221896
- 北京市宣武区虎坊桥五道街15号 腾达游戏 杨诺宾 TEL:63153732 13801060790
- 北京市阜成门万通商品交易市场四楼 S1009-S1010 万文彪 TEL:68048062 13601054071
- 北京市海淀区花园北路45号 江文国 罗华利 TEL:62355139

利昌行有限公司 电话：020-81391404 传真：020-81710500 手提：13902203292 联系人：刘生
E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn

特约经销维修点：

*所有北通产品：壹个月包换，半年保修。

- 苏州市灵顿路丁家巷38号 周平 0512-5112300
- 广州西堤二马路37号广州电子城1147-1148档 刘生 020-81844931
- 北京市朝阳区雅宝路瑞丰大厦108房 钱志文 010-65924094
- 上海普陀区灵石路1565弄12号3057室 何怡 021-56376732
- 沈阳市沈河区青泉巷15号上美电器商行 任春刚 024-24144006
- 成都市金华街168号附6号 李杰超 028-3375966
- 乌鲁木齐市新奇广场1F016号 王利军 0991-5846587
- 哈尔滨市曼哈顿商厦3楼82号 杜秀云 0451-4611169
- 苏州市干将路丁家巷4号翔云电玩 张震球 0512-5215034
- 兰州市火车站批发市场北三楼3185房 巩新华 0931-8867223
- 昆明市螺狮湾西交易三楼一通道D区208号 孙征 0671-3542962
- 杭州市文晖路打铁关东路8号晨夕电玩总汇 曾曦霆 0571-5375965转801
- 山东省临沂市兰田集团斜对面国兴游戏专卖店 刘玉国 0539-8236678
- 太原市解放路126号诚意电玩 谢伟鑫 0351-4173982
- 内蒙古呼和浩特市车站东街101号洋峰电子商行 刘春和 0471-6298090
- 南昌市福山地下商场61号 江泳 0791-6221814转3003
- 西安市团结南路1号新土门市场8街25-27号 赵青林 029-4221094
- 济南市舜井商业街11号楼61号 徐薇 0531-6900068
- 武汉市保成路4号楼天帝视听商行 王剑云 027-82802475
- 石家庄太和电子城二楼群D区50-60号勇乐电玩 马勇 0311-7035241
- 贵阳市小十字天业大厦B-5号 许定 0851-5865724
- 南宁市人民北路75号民族商场1楼110档 陈中玲 0771-2616321
- 长春市朝阳区康平街新华路27-2号505 袁海 0431-8581815
- 成都市咸华街2号附11号 杨波 028-3371550
- 青岛市即墨路662号 张素丽 0532-2856436
- 天津市和平区哈密道81号 登峰商贸有限公司 高小姐 022-27318508

首创网络真实社会

完全颠覆虚拟社区

笑傲江湖

满江红

怒发冲冠 凭阑处
潇潇雨歇
抬望眼
仰天长啸
壮怀激烈
三十功名尘与土
八千里路云和月
莫等闲 白了少年头
空悲切
靖康耻 尤未雪
臣子恨 何时灭
驾长车
踏破贺兰山缺
壮志饥餐胡虏肉
笑谈渴饮匈奴血
待从头 收拾旧山河
朝天阙

岳飞

- 菜单试操作，一鼠走天下。实时对战，精美图形，悦耳音乐，真实音效，记录永远保留。
- 64个地点，20大门派，300种侠客身份。近千种武器，数百种内功心法，数百个大小RPG情节。
- 游戏注册侠客数18万，最大同时在线人数1600人。
- 主页日访问量超过8万，论坛总计60万帖子数，网易排名游戏类站点第一。
- 赚钱机制，结婚机制，救人机制及许多趣味小游戏。
- 如想知道更多，请到 http://www.xajh.com

捷三峰信息咨询有限责任公司出品
北京朝阳区小营路12号亚运花园3号楼2D 邮编：100101
咨询电话：010-64971912 010-64971913
E-mail:zhuchiren@xajh.com





北京德金软件技术有限责任公司荣誉出品

梦幻舞步

特别提示

依据所赠舞蹈学习光碟，踏准舞毯游戏指示箭头，很快，你将学会一种全新的、时尚的舞蹈—德金梦幻舞步。在迪厅中，你将成为众人注目的亮点。



Dance Pad

梦幻感觉，尽在其中

地址：北京海淀区白石桥路3号友谊宾馆万隆物业207室
电子信箱：bjdragon@public.bta.net.cn
销售热线：(86-10)80211561　65924109
传真：(86-10)80211593　65924109

Room207,Youyi Hotel Wanlong Assets Management,No.3Bai shi qiao Road, Haidian District,Beijing city
E-mail :bjdragon@public.bta.net.cn
sell hot line:(86-10)80211561　65924109
ax:(86-10)80211593　65924109

电视直插
AV输出
立体音效

舞蹈设计 · 北京歌舞曲艺艺术中心
音源制作 · 北京德金软件技术有限责任公司
软件开发 · 北京德金软件技术有限责任公司
音乐著作权 · 由中国音乐著作权协会提供
北京德金软件公司版权所有 · 翻版必究
北京瑞美泰科电子有限公司总经销

Dance designed by:BEIJING SONG & DANCE,Quyi and Arts center
Music produced by:BEIJING DRAGON SOFTWARE CO.LTD
Software developed:BEIJING DRAGON SOFTWARE CO.LTD
China music Copyright Association
All copyrights reserved.It can not be used without copyright owner's permission
Dance pad
Plug into TV
Sold by BEIJING RUIMEITAIKE ELECTRONIC CO.LTD



北京瑞美泰科电子有限公司总经销
地区总代理：　电　话：010-65924092　传真：010-65924071
　　联系人：李先生　(013801096612)

北京德金软件公司形象代言人：李湘

赠价值48元全新VCD舞步学习光盘

诚征全国各地代理商：各省一级代理　各大城市二级代理　欢迎来电咨询
电话：010-65924109　传真：010-65924109　联系人：解先生 (013901339091)
　　　80211561　　　　　80211561　　　　　罗先生 (013701271078)



PS2百万销量纪念大特辑

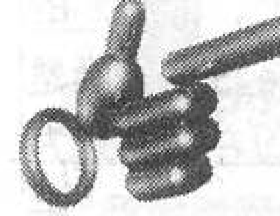
PS2销售一炮冲天，SONY股价应声落地！

译/刘飞扬、张凌志　责编/PERFECT





99年3月2日，SCE在东京都召开的“PS 1999发布会”上首次证实了PS后续主机的存在。经过整整一年的准备与宣传，PS的后续主机PLAY STATION 2终于在今年3月4日如期发售。为了纪念这一曾令无数玩家翘首以盼的日子，本刊特地制作了PS2发售特辑，本文网罗了PS2的销售情况、未来的网络计划、周边以及业内人士对于未来游戏业的展望，说不定诸位读过之后也能成为“游戏业界通”！



PLAY STATION 2 首发纪实

PS2如期发售，3天销量近百万！

在各家媒体如火如荼的报道中，PS2于今年3月4日发售了。根据SONY于3月6日下午发表的官方资料看，PS2在首发的3天内就达到了销量98万台佳绩。其中在游戏专卖店的60万台主机全部售出，网络订户的38万台主机中有12万台送到了用户手中，而另外26万台因为新型记忆卡的出货量不足的问题尚未发送，SCE计划于3月中旬完成这项工作。可以说SONY基本上达到了发卖前“初回贩售100万台”的豪言壮语！

94年，PS首发的销量是10万台，虽然也是在发售当期就被玩家抢购一空，但却用了半年的时间才达到了100万台的销量。相较之下，PS2在一开始就轻易越地了“百万台”的门槛，是PS发售当初的10倍！这除了说明PS的优秀表现已赢得玩家的信任之外，也让世人真正见到了PS2的强大实力和无穷潜力。

网络直销走红，全新销售方式确立！

为了拓展PS2的市场，SCE专门成立了一家子公司，由其设立订货网页，以供玩家进行网上预约（付款是以信用卡方式处理），这样预约者就可以在家中得到PS2主机，与排队抢购相比真是一大福音。初期出货量中的38万台主机就是由网络订货售出的！这骇人的销售实绩标志着一个崭新销售渠道的诞生。日后，由网络预约热门软件可能也会成为获得抢手软件的最佳方式。

据该网页表示，预约者可在约两周内收到PS2。但由于PS2是限制出口产品，所以在日本国外的玩家就无法利用网络预约购买。

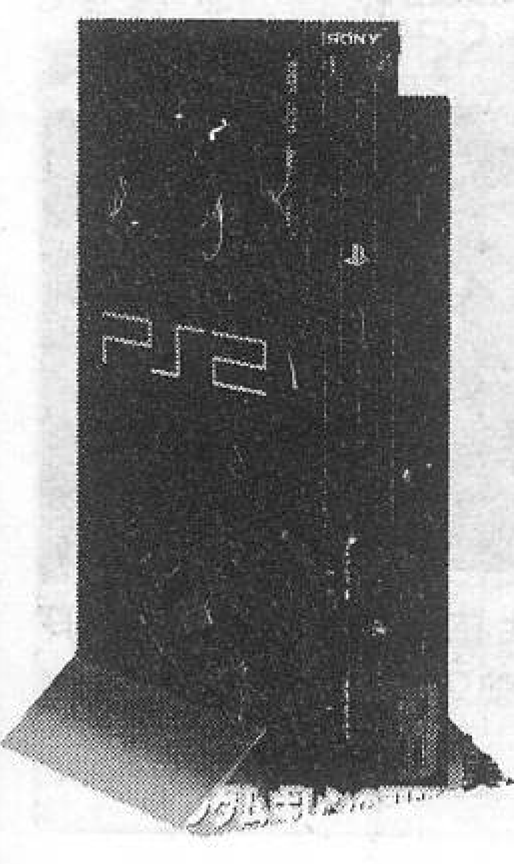
生产体制整备，努力达到月出货量50万台！

在当今全世界的电玩市场中，PS的占有率约70%，可谓是打遍天下无敌手、坐拥江山当龙头。而PS2至3月6日的实际总生产出货量累计是72万台，SONY计划在3月15日时累计总生产出货量至100万台，并在3月底前达到140万台。

据SCE透露，PS2缺货的主要原因是新型记忆卡输出界面LSI的供货不足造成的。不过这一现象已得到改善，SCE目前已完成了月出货50万台PS2的生产体制。依此销售气势与后续强作软件的推出，相信其市场占有率会迅速攀升。

PS2开门红，SONY股价却直落！

虽然PS2发烧热卖，但在发售日当天SONY的股价却暴跌了约4.5%！这不免令人产生这样的疑问——明明PS2大受好评，为何



PS与PS2的主要参数比较

主机	PLAY STATION	PLAY STATION 2
CPU	32位，R3000 Custom	128位，Emotion Engine
内存容量	2M	32M
绘图性能	最大150万个多边形/秒	最大7500万多边形/秒
读取速度	CD－ROM：2倍速	DVD－ROM：4倍速、CD－ROM：24倍速
音响	SPU	SPU2
规格	宽188mm×长270mm×高60mm	宽178mm×长301mm×高78mm
重量	1.5公斤	2.5公斤
首发价格	39800日元	39800日元
对应	PS游戏、CD	PS2游戏、绝大部分PS游戏、DVD、CD



↑SONY在日本的销售网极广，以往贩卖PS的小卖店约7900家、便利商店约18500家，合计共26400家的店铺都参与了这次PS2的贩售。

SONY的股价会跌了个大跟头呢？

SONY在PS2的开发工作上花费了约12亿美金。依成本换算后，一台PS2的售价应定在5万日元左右才算合理，但是现在PS2的售价却只约4万日元，也就是说每多卖出一台PS2，SONY就要倒赔1万日元！！消息灵通人士指出，由于PS2采用相对低价的销售策略，因此本财年SCE的收益只能是持平状态，待到下财年，随着主机的普及与大作软件的销售这种状况才会改善。

不过这种状况一定早在SCE的计划之中，利用相低廉的价格尽快抢占市场，日后凭借强力的硬件性能与优势软件厂商的支援以及网络业务的扩展，相信收回成本后大赚钞票只是迟早的事吧！

PS2促进DVD的销量！?

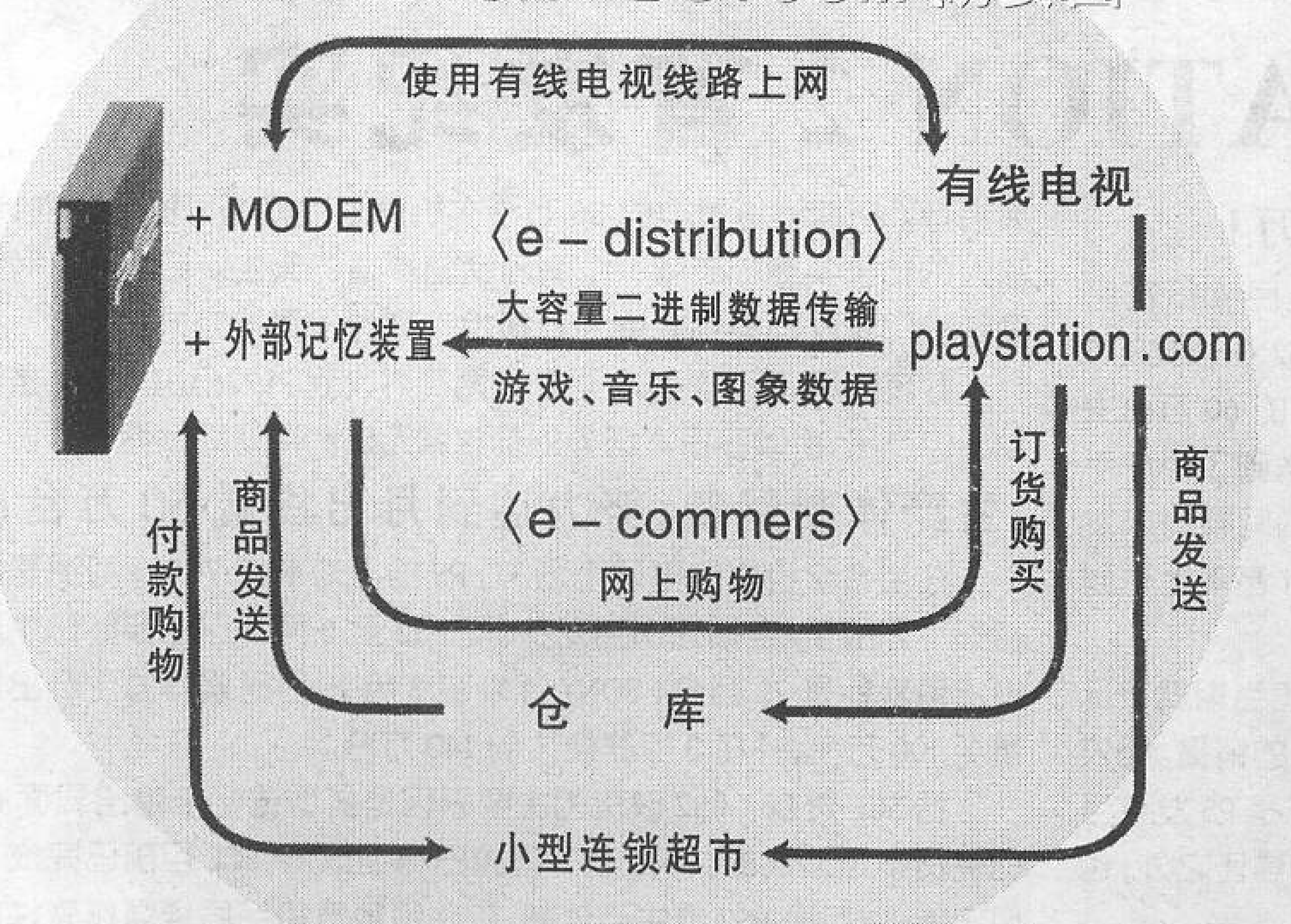
说到软件，在PS2发售当日同时共推出了10款游戏。而据3月6日所公布的官方数据指出，总计卖出了130万片游戏。简单的推算，一款游戏平均约有13万片的销售量，在近来低迷的游戏市场上可说是相当令人振奋的成绩。

除此之外，由于PS2对应DVD播放机能，连带使得DVD销量也扶摇直上。在SONY开放预约PS2的网站上也有数款DVD软件出现，而DVD的预约量竟也占了软件总销量的10%。据说PS2首发的两天内，一般DVD经销店的销售量也达到了平时的2至4倍！

PLAY STATION 2的网络构想

DOTCOM的网络计划

PLAYSTATION·DOTCOM概要图



在看过PS2几近狂热的人气之后，让我们各个角度来观察一下它的未来发展潜力。首先我们试着将迄今公布的各会社的网络构想进行一下总结。

以PS2为基础的网络构想有2个，即SCE的PS·DOTCOM和史克威尔的Play OnLine。SCE方面是以情报交换为核心，而史克威尔则是以在线游戏为主旨。无论前者还是后者都是正规的网络服务，倍受整个业界的注目。当这些计划实现时，会有怎样的未来在等待着我们呢？

请诸位留意左侧的配图说明。

PS·DOTCOM的全貌！

SCE的网络服务早在PS2发售之前就已经公布。使用CATV(有线电视)线路就能接受名为e－distribution和e－commers的网络服务，而用于保存在网上获得信息的硬盘也已经公布。

SCE的话

现在我们正以此为目的进行一切可能的摸索，并加以研究。为了尽可能早的实现正式运作我们正在尽一切努力，希望大家拭目以待。

■CATV上网

PS2的上网方法并不像通常那样使用电话线。而是使用CATV(有线电视线路)，这一点已经得到了正式公布。使用CATV线路，可以将传输速度大为提升。这样音乐和游戏数据的传送也能以较快的节奏进行。顺便说一句，CATV专用的MODEM也计划发售，但时间、价格都尚未确定。

■硬盘

SCE公布过关于发售作为PS2周边扩张的硬盘的计划。它的作用是保存PS·DOTCOM发送的信息。发送数据包括游戏数据，音乐数据以及画面数据，而硬盘可以保存大容量的数据。

■e－distribution

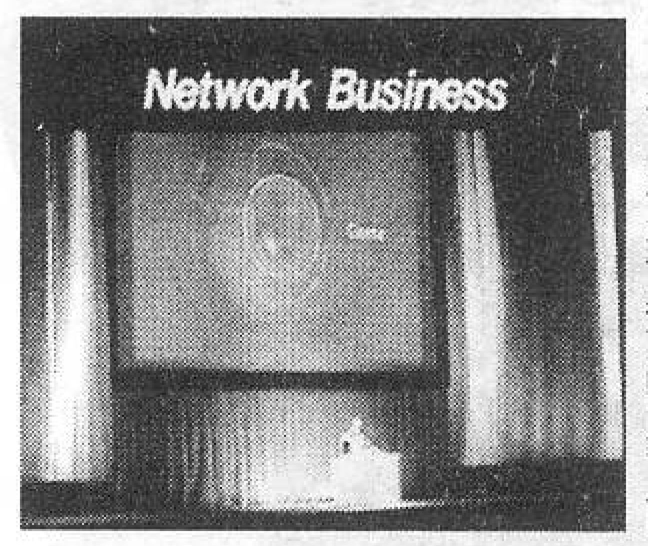
e－distribution为数据传送服务。PS·DOTCOM现有的计划是传送游戏、音乐及图像的数据资料。而最终还将加上出版及电视节目等项目，逐步实现在网上提供所有的娱乐。需要说明的是，PS·DOTCOM的数据传送服务是PS2的专用服务。而各种数据的传送费用标准现在还在研究中。

■e－commers

简单的说，e－commers就是利用网络进行通讯销售。只要是能上网的硬件就可以利用这项服务购入PS2的关联商品。这项服务已经和SEVENELEVEN·JAPAN、TSUTAYA、Digicube等4家流通方面的会社结成了合作关系。除了用信用卡进行消费结算外，今后还可以在SEVEN ELEVEN和TSUTAYA的商店中进行费用支付。

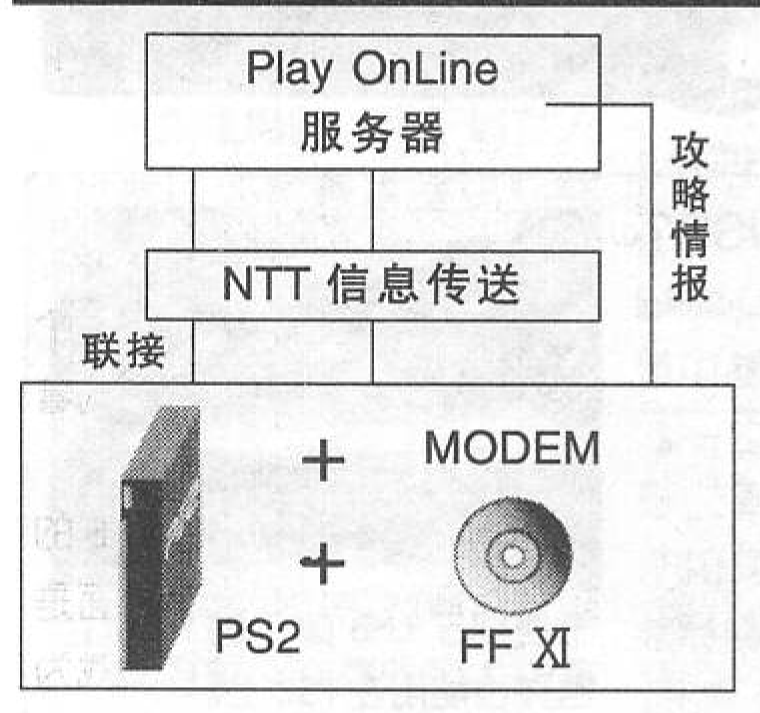
↑PS·DOTCOM上的网络销售服务已经开始运作。不过目前只能对应日本国内的网络用户。

史克威尔的 Play OnLine 计划



史克威尔在千禧发布会上发布了 Play OnLine 计划。Play OnLine 是由史克威尔运作的网络服务，预定于 2001 年春季正式启动，服务是以在线游戏为主，涵盖英特网接继、漫画及音乐数据的传送等各方面，而且 Play OnLine 还将面向日本以外的 PS2 用户。

最终幻想 X



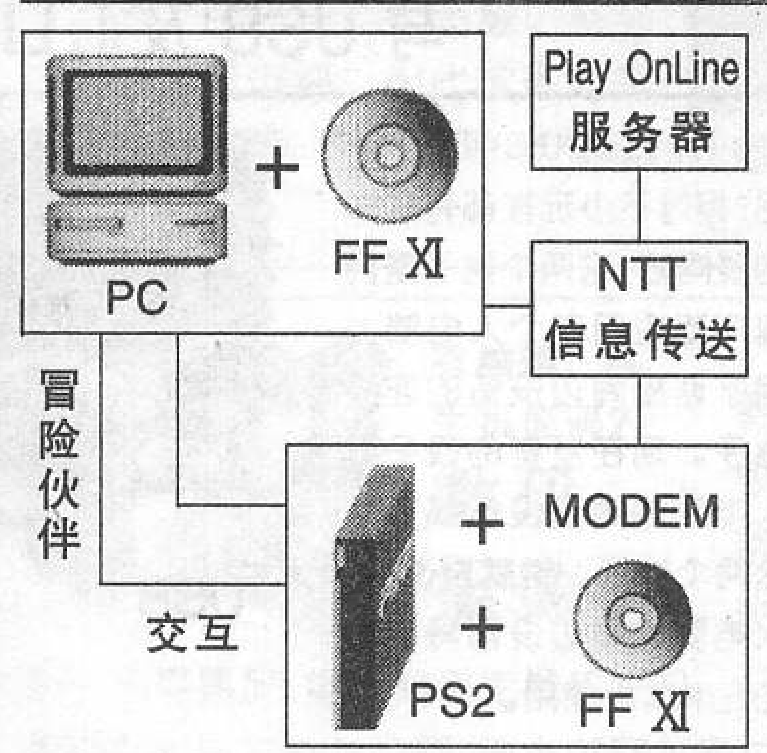
"FF X" 则是沿用现行系统、供 1 个人玩的游戏，但仍可以同 Play OnLine 联接，调阅攻略情报、触发隐藏的事件、或者同其他用户交换道具。

"FF X" 的发售日预定在 2001 年春。

千万不要延期啊！



最终幻想 XI

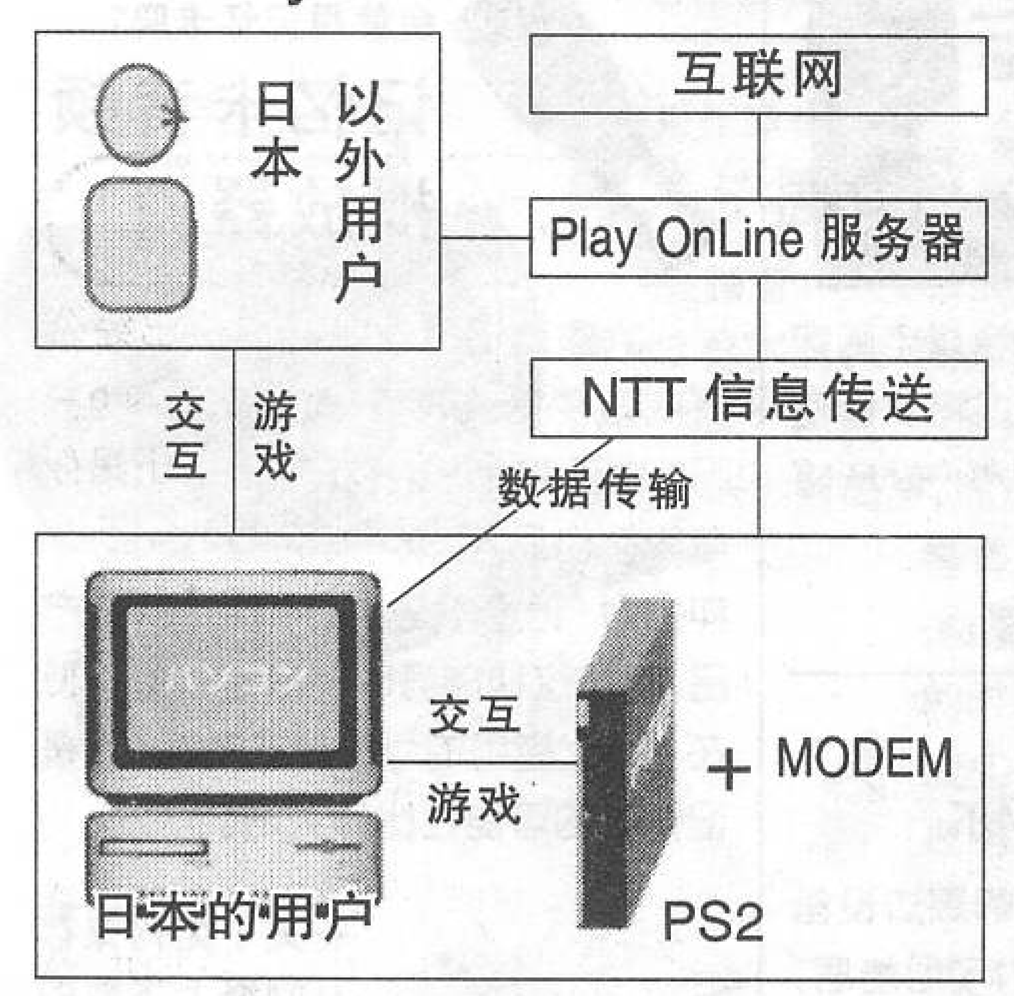


"FF XI" 是完全的在线游戏，如果不和 Play OnLine 进行联接就无法正常游戏。虽然详细情况还没有公布，但"FF XI"PC 版和海外版已确实和 PS2 版同时发售，也就是说世界各地的 FF 用户都能一起进行冒险。附带说一句，"FF XI"的发售日预定为 2001 年夏。

~从史克威尔千禧发布会情报看 FF XI~

使用「FF XI」和 Play OnLine 进行联接。 → 其他同伴发送留言，邀请加入冒险。 → 和邀请的同伴会合，出发冒险。 → 敌人太强，向其他同伴求援。 → 被请求的同伴看到求援留言。 → 答复请求救援的同伴。 → 发送「救援 OK」的回复。 → 确认汇合地点后和同伴汇合。 → 安全起见，通过在线攻略获得冒险的提示。 → 同伴增加，了解情报，再次出发冒险。 →

Play OnLine 概要图



★ **在线游戏**：游戏仍然是 Play OnLine 的中心组成部分。利用 Play OnLine，玩家不仅能进行网上的多人同时游戏，还可以根据游戏情况调阅相应的攻略情报，并接收最新的数据。而且人气系列"FF X"和"FF XI"对应网络系统的消息也已经发布了。特别要强调的，"FF XI"已经确定为完全的在线游戏。

★ **留言器**：交互手段之一。简单的说就是类似 E-mail 的东西，用于向其它用户传送留言，当然还可用于和 PC 用户进行交流。

★ **聊天室**：又一种交互手段。和留言器不同，能用于多用户之间的实时对话，不单是在专门的聊天室中，即使游戏进行中也能聊天。

★ **互联网**：可以理解为主页的浏览。需要使用专用的浏览器，也可以借此享受网上的各种服务。

★ **音乐**：这里能享受音乐数据的传送服务。凭借与音乐杂志的合作，还可以看到最新的排行榜信息。数据基本由记忆卡负责保存。

★ **体育**：能够实时了解棒球、足球等体育信息的服务，还计划设立信息集中存放的数据库。当然，也有将这些数据反映到游戏中去的构想。

★ **漫画**：能够在网上看到原创漫画的服务。现在已决定由《篮球飞人》的作者井上雄彦和《工薪族金太郎》的作者本宫ひろむ担纲制作。而且并不限于在专门网页中欣赏，即使在游戏中也可调阅。

PS2 迷你问题集之一

Q:PS2 的游戏软件是以 DVD—ROM 为主是吗？

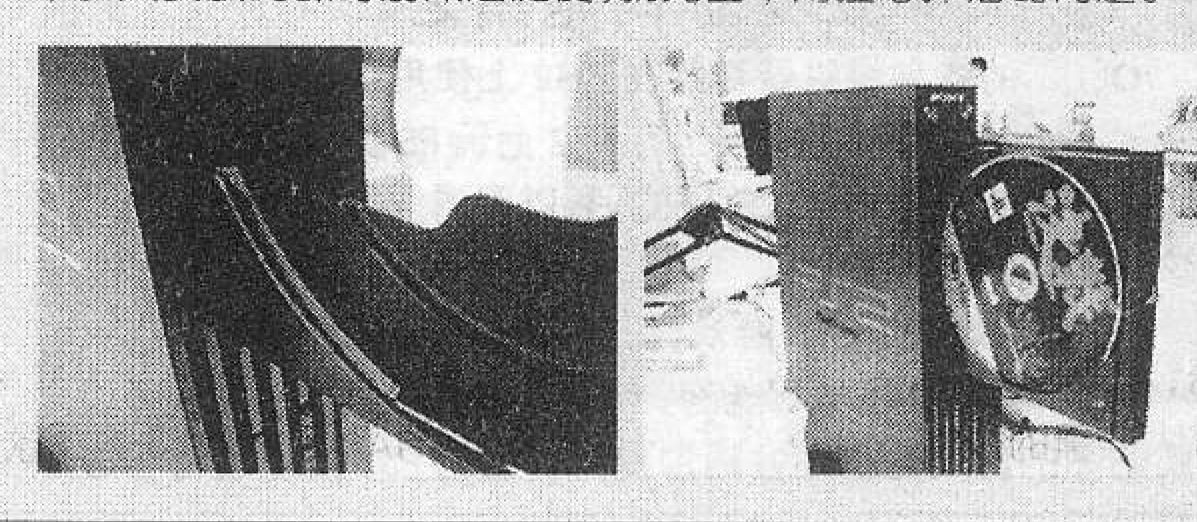
A:也许有许多人都觉得今后的 PS2 游戏都会以 DVD—ROM 为载体吧。但由于游戏容量程度、成本等原因，CD—ROM 仍是现阶段大部分厂商的首选。不过随着游戏的进化，DVD—ROM 的游戏就会逐步普及了。

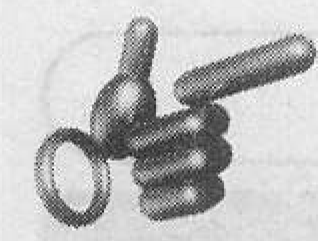
Q:用 PS2 玩 PS 游戏，读取速度会变快吗？

A：玩家在 PS2 操作画面内的"本体设定"选单中可以找到"PlayStation 驱动程式（PlayStation ドライバー）"这个菜单，在其中有"标准"、"高速"两种设定。若使用高速模式来玩 PS 游戏的话，根据游戏的不同就有可能缩短读取的时间！

Q:立置时，游戏盘在放入时会不会掉下来呢？

A：虽然在 PS 时代就有不少人尝试过将主机侧立起来玩（笑），但那时游戏盘的置放方式与现在不同。那么也许 PS2 的光盘真会掉下来吧！其实在 PS2 光盘座的左方（立起来时就是下方）有一个防护沟槽，因此在将主机竖放游戏时，光盘会容于沟槽中。只要放光碟时别太过随便，就完全不用担心掉落的问题。



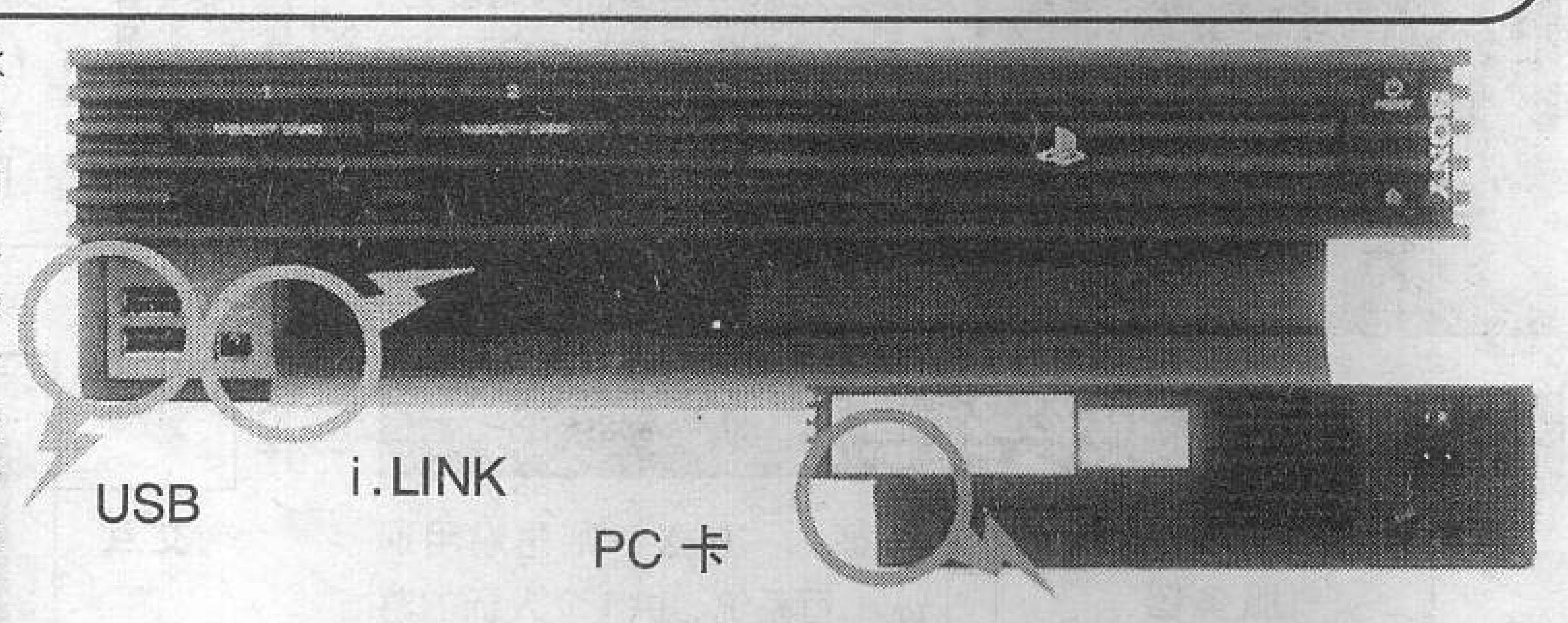


从周边设备及网络功能探讨PS2的未来

PS2上搭载了几个到目前为止任何一款游戏主机上都没有的输入、输出端子。在以前的特辑中我们简单地介绍了这些端子的用途，这次将进一步的详细说明，同时还将对可能与PS2连接的周边设备及其用途进行预测。

与USB及i.LINK连接可能的外部周边设备

什么是USB和i.LINK呢?相信不少玩家都有这样的疑问吧!这两个端子是目前广泛应用在个人电脑上用于连接周边设备的连接端子。现在发售的很多个人电脑的周边设备都支持这两个端子。也就是说，个人电脑的周边设备将有可能在PS2上使用。



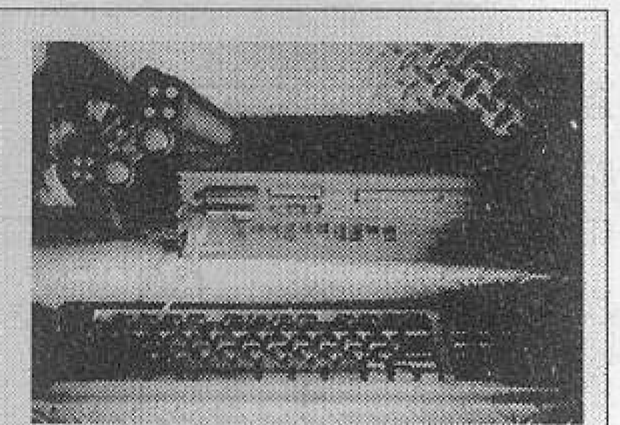


USB端子可以与什么连接呢?

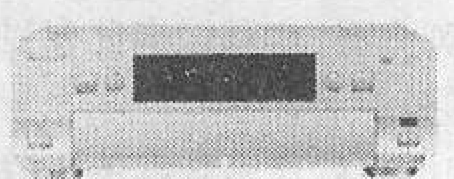
让我们在这里预想一下会有什么样的周边设备与PS2的USB端子连接呢?我们从电脑的周边设备中选出了几种最有可能与PS2连接的设备。另外，还可以将PS2与手提电话连接上网，并且有可能发售安装了USB端子的专用游戏手柄呢!

小情报:什么是USB?

USB是Universal Serial Bus的简称，是个人电脑中最常用的连接端子规格之一。最多可以连接127件周边设备，包括键盘、鼠标、打印机、“猫”、硬盘等等，是一种标准的规格。



↑使用了USB端子的PC键盘也许也能用在PS2上。



具有录像带功能的

DVD－RW

这种DVD录像机所使用的光盘称为DVD—RW，可以记录约两个小时的影像。目前PS2还无法播放这种DVD录像，因此在短时期内还不太可能连接，但是这种使用了DVD的录像机还是有可能在PS2上出现的。

总之，大家还是很期待的啊!

既可保存数据
又可保存影像的

DVD—RAM

DVD—RAM采用了与一般DVD不同的卡盘样式。DVD—RAM原本是用来保存大容量电脑数据的，但是今年夏天松下电器公司将发售使用了DVD—RAM的录相机，于是DVD—RAM将同时用于保存影像与数据。

●**作为大容量记忆装置，二者都非常有吸引力，但是也许有统一规格的需要。**



会使用记忆卡吗?

记忆卡音频播放器

大家还记得DC的Visual Memory将成为便携式音乐播放器这一预想吗?由于PS2上也有音乐配信，因此可能性也很高。现在索尼正在发售一种名为“记忆卡随身听”(上图)的产品，但是这种随身听的记忆卡(下图)在PS2上使用的可能性非常低，还是记忆卡的可能性比较大吧。



←关于如何保存从网络上下载的音乐数据，我们还尚未确定，不过最方便的也许就是使用记忆卡了。

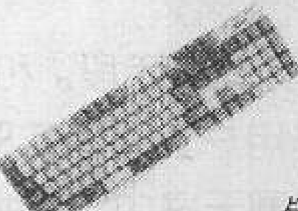


可以打印出逼真效果的

打印机

目前大部分的电脑打印机都已采用USB端子。对于PS2玩家来说，把网络上的音乐、新闻信息或是从Play On Line上的游戏攻略打印下来将是一种潮流，因此打印机是非常必需的。

●**用户的需要是很高的哟!?**



上网所必须的

键盘与鼠标

键盘已经作为DC的周边设备开始发售了。当利用主机上网成为了可能后，随着需要输入信息的机会增多，键盘及鼠标的需求自然就会上升。虽然是否发售还尚未确定，但可能性还是很高的。

●**DC有的PS2不会没有吧!?**

PS2迷你问题集之二

Q:PS的各种操纵器都能在PS2上使用吗?

A:答案是可以的。如果是在PS2上玩PS游戏那就更没问题了。但若是要用来玩PS2游戏的话，就得看那款PS2游戏有无对应该专用操纵器了。

Q:在PS2上玩PS游戏时，画面会变得更好吗?

A:一般来讲是不可能的，但是在符合某条件时，有多边形材质贴图的游戏的画面会略为提升。因为PS2具备能将多边形修饰得较为圆滑的“材质贴图补修”机能，所以就算是PS软件，也将有某些图像会变得圆滑、顺畅。能够对应“材质贴图补修”机能的游戏有“合金装备”、“放浪冒险谭”、“GT赛车”、“天诛”、“恐龙危机”等!

Q:PS2可播放哪些媒体?

A:PS2软件、PS软件、DVD和音乐CD共计4种媒体。

Q:PS2的CD播放装置是标准内置功能吗?

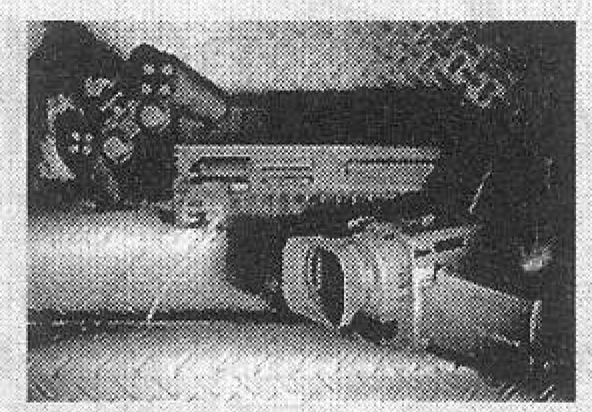
A:属于标准功能。

i.LINK端子将会与什么连接呢？

接下来让我们预测一下USB旁边的i.LINK端子会与什么周边设备相连接。i.LINK是目前用来连接数码音响及视频设备的标准规格之一，大多数的数码照相机、数据录像机及数码音响产品都采用了此标准端子。那么，首次出现在电子游戏机上的i.LINK将会被如何利用呢？

小情报：什么是i.LINK？

正式的规格名应称作IEEE1394。其特点是传输速度高，最多可连接67台周边设备。由于适用于音频、视频设备及网络，因此被认为是数码信号线的最有竞争的候补补。



↑可通过导线与数码摄像机连接。＊照片为假想图。

最有竞争力的外部记忆装置！？ 硬盘

←个人电脑用的硬盘。

硬盘是电脑上用于储存大量数据的大容量数据记忆装置。尽管已广泛应于用个人电脑，但是还没有被游戏机所采用。但是SCE的久多良木社长表示“将使用30G的硬盘”。确实，如果是如此海量的硬盘的话，玩家就可以轻松地把从网上下载的影像及游戏等大容量数据保存起来。

●**硬盘真的会发售吗？**

30GB到底有多大？

●记忆卡的约24万倍（1MB）

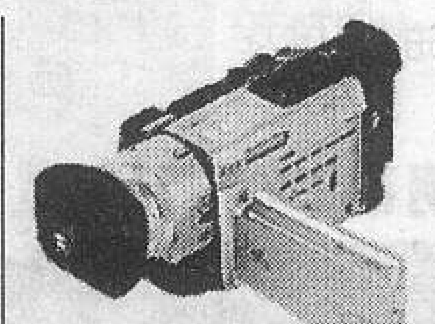
●8M记忆卡的约3750倍（8MB）

●ZIP驱动器的约234倍（128MB）

●CD—ROM的约47倍（640MB）

SCE的话

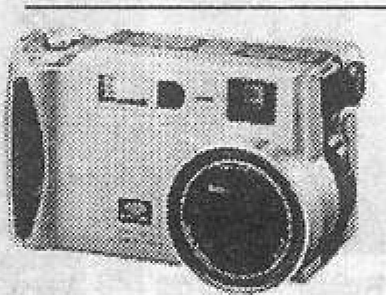
尽管有久多良木社长的发言，但具体是否发售仍未确定，容量大小也未定。不过考虑到二进制数据传送，硬盘还是最有力的记忆装置吧。



有编辑、再生机能吗？ 数码摄像机

作为一台数码娱乐机器，很容易可以想到PS2与数码摄像机的连接。即便与游戏及网络无关，只要有播放、编辑的软件PS2就能成为一台可播放、编辑数码影像的主机。另外，如果硬盘发售了，影像的保存也将不成为问题，那么就可以通过网络把数据传送给他人。

●**如果出现对应软件及大容量记忆装置的话……**



可轻松使用的 数码照相机

DC的专用数码照相机“梦之眼”已经开始发售了。相信价格便宜、简单易用的数码相机也能够以多种形式与PS2融合。它既可以用来打可视电话，又可以在网络游戏中用来与其它玩家交流。但是不知道目前各厂商发售的数码相机是否可以直接使用，或是SCE将发售专门对应PS2的数码相机。

●**到时希望出现对应数码相机的游戏！**

只是用作通信吗？ PC卡插槽



↑上网的时候可能就是这样一种感觉吧。＊照片为假想。

光顾着介绍USB和i.LINK了，但是PS2背面的PC卡插槽到底可以插入什么呢？目前，SCE只说是对应互联网的调制解调器，而发售日及价格等具体内容都尚未确定。需要上网的时候，在这个插槽中插入PC卡，把电话线或CATV的导线接在卡上就可以了。现在看起来，这个插槽除了可以插入调制解调器外好像没有别的用途。

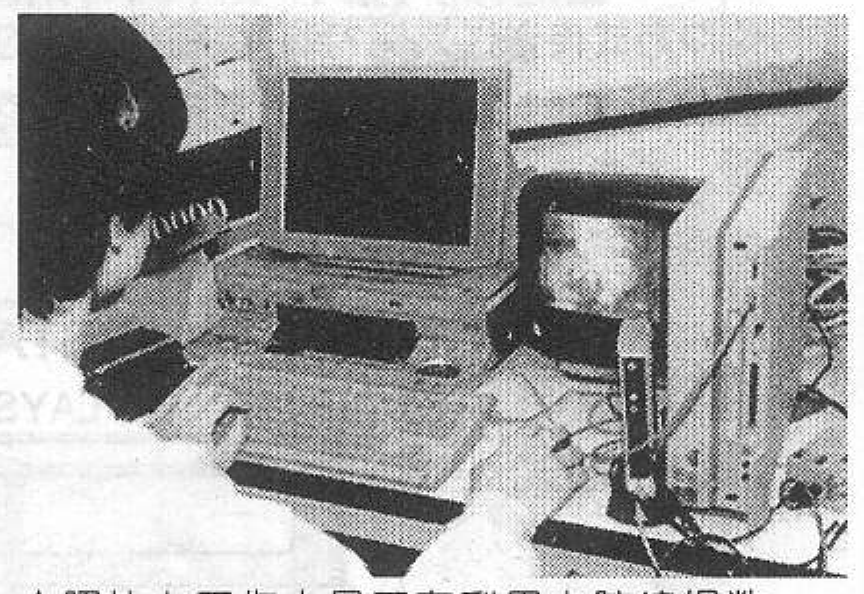
●**通过CATV上网，无论是下载还是聊天都别有情趣！**

平林久和（日本著名游戏分析家）对未来的解说！

在这些预想中，我认为最有可能实现的就是数码相机。以前在和一名SCE的开发人员聊天时，他曾表示过准备进行将照相机与PS2连接的研究。这样，玩家在玩网络游戏的时候就可以一边玩一边用数码相机看到对手的表情，或者让自己的脸出现在游戏中。总之，数码相机的应用范围还是很广的。我们期待SCE能够再次为玩家、为整个业界带来惊喜！

数码影像的编辑

把以上的预想综合起来看，以前只有电脑才能做到的事情现在PS2也可以办到了。只要连接了数码相机、键盘和鼠标，PS2就可以进行数码影像的编辑工作，甚至还可以使用音频对MD音乐进行编辑。另外，随着这些周边设备的普及，PS2游戏的音效及图像也将达到一个前所未有的水平。



↑照片上工作人员正在利用电脑编辑数码影像。值得一提的是，几乎所有的周边设备都是利用USB和i.LINK端子连接的。这一切将在PS2上实现吗？

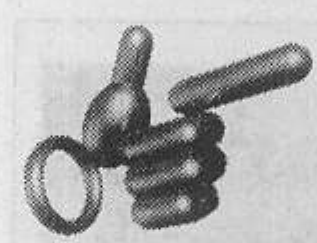
竟然可以做这么多事情！？

文字、图片的处理以及主页制作

假设文字处理、CG制作等非游戏软件登陆PS2的话，那么用PS2进行文字及图像编辑将成为可能。另外，如果再把用数码相机拍摄的照片加进去的话，就可以设计游戏、主页等较复杂的数码作品了。



↑会不会发售制作CG的专用软件呢？



PS2将成为网络终端?!SCE的网络构想是?

从PS2发表之时，e－distribution以及SCE的一系列关于网络的构想就渐渐地明朗化了。另外史克威尔也发表了其Play OnLine的网络计划，完全网络化的“最终幻想Ⅺ”及音乐、体育信息的网络服务也被确认。

在这里我想向大家介绍一下被认为将会在PlayStation.com中使用的网络结构和音乐、图像数据的配给方法。另外还将预测一下在线游戏将如何进行，以及将会有怎样的游戏出现。

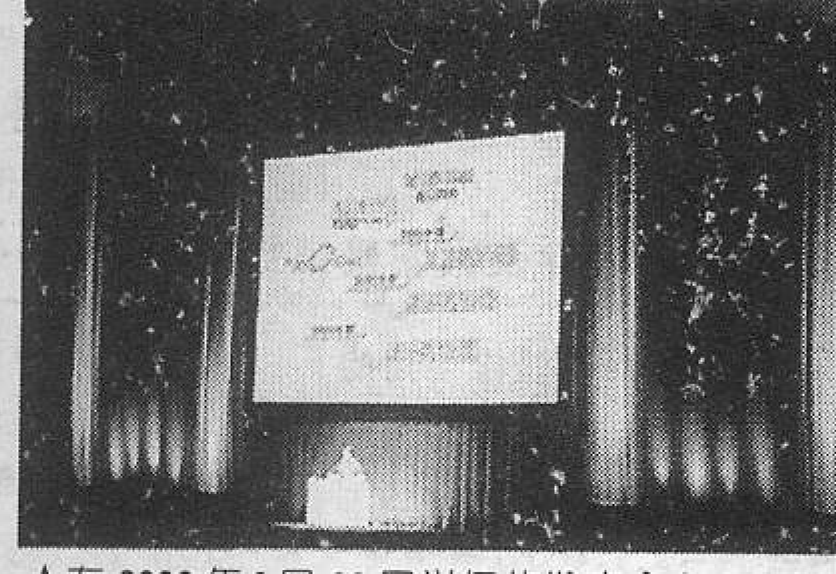


←在PlayStation.com的发布会上，SCE表示将在网上进行PS2主机及软件的发售。

↑网络将成为未来游戏的必然趋势吗？

网络战略已非常明确！

『最终幻想Ⅺ』竟然变成了完完全全的网络游戏！



↑在2000年1月29日举行的发布会上，史克威尔发表了其Play OnLine的构想。

电影与音乐的配给方式是怎么样的呢？

在位数配给中包含了音乐及影像的数据配信。当此项服务正式开展后，影像等数据将以何种方式传送过来呢?我们以图表的形式对其构造进行了预测。如图所示，压缩后的影像等数据将通过网络被传送到PS2上。与游戏相同的是，这些音乐及影像都是以数据的形式被传送过来，玩家并不是购买有包装盒的实物，而是购买数据。至于保存的场所则是硬盘等载体。

影像与音乐的配给方式

PLAYSTATION DOTCOM
PLAYSTATION.COM

互联网

PS2

解码器（解压缩）

有线调制解调器（PC卡）

影像

音乐

电视

硬盘(保存)

记忆卡(保存)

——影像——

玩家可以购买电影及电视节目的影像数据，并将从网上传下的数据保存在记忆装置中欣赏。由于是数据配给，因此可以只买自己想看的那部分影像，并做到随买随看。

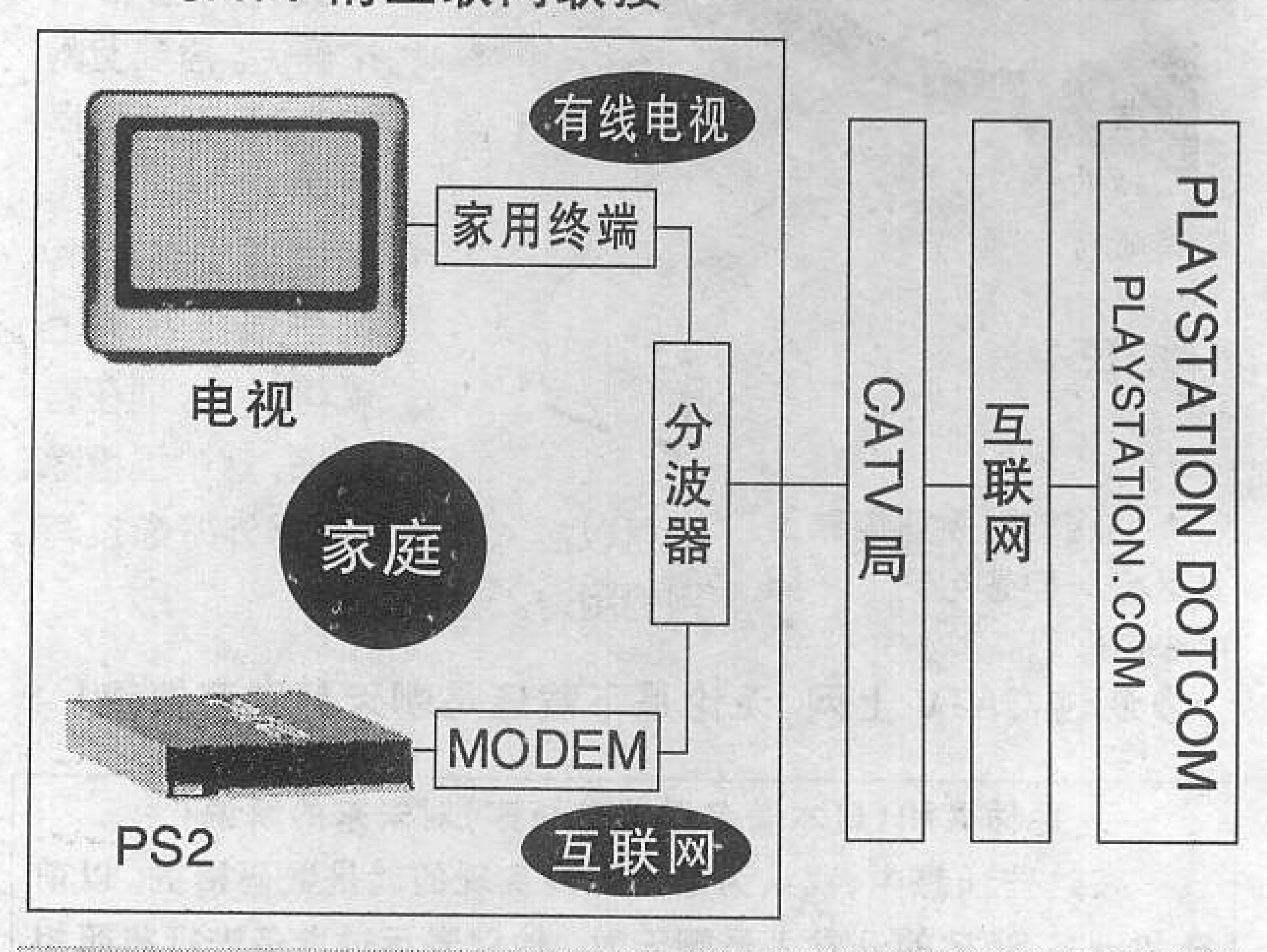
——音乐——

可以在方便地购买自己喜爱的歌曲。如果像上一页中提到的那样——记忆卡可以作为音频播放器的话，更可以把数据保存到播放器内随时随地欣赏。真是很期待呀！

CATV会令网络发生怎样的变化呢？

也许很多人有这样的疑问，CATV(有线电视）不是电视吗，为什么能上网呢?为此我们制作了一个用CATV上网的示范图。如图所示，在一根导线中既有电视的数据又有网络的数据，为了把它们分开，则需要使用分波器。当然，如果要想通过CATV上网的话，日本用户住址的周围必须已开通有线电视网，所以玩家们应当先去问一问。普及率不高正是CATV的缺点之一。为此我们也特地访问了SCE。

CATV的互联网联接

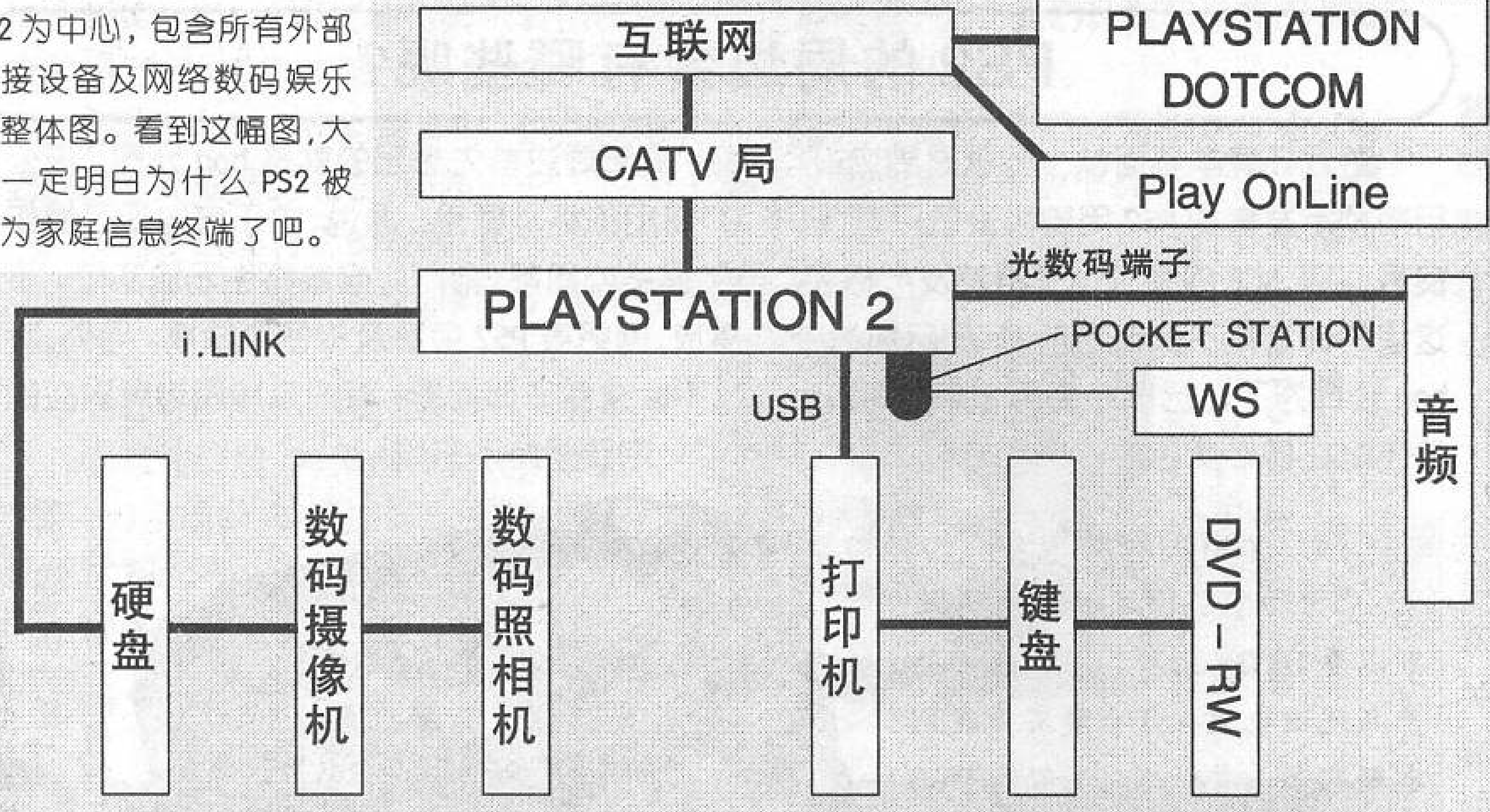


SCE的态度

我们没有考虑过用电话线上网，因为从目前的网络现状来看，CATV才最适合构建一个高速的网络环境。不过也并不是没有其它方法，因此有可能与PS2连接的并非是PC卡。

对未来 PS2 周边环境的大胆预测!!

我们整理了一幅以 PS2 为中心，包含所有外部连接设备及网络数码娱乐的整体图。看到这幅图，大家一定明白为什么 PS2 被称为家庭信息终端了吧。

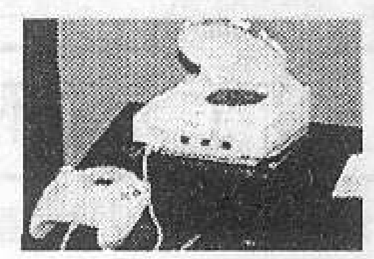


平林久和对未来的解说!

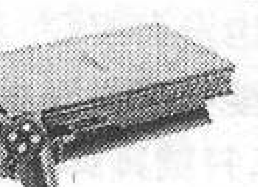
CATV 的普及率确实还很低，但为了在 e-Distribution 计划中实现传送大容量数码情报的目的，SCE 还是选择了传送速度快捷的 CATV。已经开始的 e-Commerce 改变了流通路径，e-Broadcast 定于明年开始运作。因此我认为 SCE 的究极目的在于广播。就好象美国 AOL 公司（世界最大的电脑通讯公司）与时代华纳合并所预示的一样，将来通讯与广播之间的壁垒将会消失。SCE 已经不仅仅把 PS2 看成游戏机了。为了争夺数码时代信息通讯革命的霸者之位，SONY 与微软之间的较量绝不仅仅在于游戏机上。

CATV 与电话线有何区别呢?

用 CATV 上网比电话拨号上网的速度要快许多。虽然用电话线上网玩网络游戏不成问题，但是为了满足数码配给计划的需要，SCE 无论如何必需要有一个高速的传送途径。下表对用电话线和 CATV 上网进行了简单的比较。



→DC 使用调制解调器进行拨号上网。



←PS2 将使用传送速度更高的 CATV。

与互联网联接是新主机的必须!

	传输速度(平均/bps)	月费(平均)
电话线 (模拟、ISDN)	28.8K ~ 566K 64K ~ 128K	约 3000 日元 +电话费
CATV	128K ~ 10M	6000 日元左右

备考

电话线的普及率高，使用方便，但是传输速度慢，不适合大容量数据的传送。而 CATV 传输送度快，可以在短时间内进行大容量数据的传送。其下一步问题是如何提高普及率。

使用手提电话的服务正在开发中

久多良木社长曾表示，“在用 CATV 上网成为可能之前，我们将利用手提电话把 PS2 与网络联接在一起”。但是不久 SCE 宣布，“本社确实有使用手提电话上网的构想，但是开始的时间尚未确定”。

看来，目前的一切仍不明朗。不过无论如何都希望计划不要落空啊!



↑既可以使用 PC 卡，也可以像照片中这样使用 USB 端子进行连接!?

*照片为假想图。

继 WS 之后，PS2 也可以通过手提电话上网!?

网络时代的游戏形态

目前已有的网络游戏包括 SLG、对战、麻将等等很多种。在这里我想简单说明一下今后可能成为主流的以《FF XI》为代表的多人参与型 RPG。在这一类型的网络游戏中，玩家可以与各式各样的人进行交流，共同行动。在游戏发售后还可以继续增加武器、敌人或各种事件。这种网络 RPG 有着比以往 RPG 更高的战略性及真实感，相信她会大受欢迎。



SCE 的态度

在我们的网络娱乐构想中，游戏无疑是最重要的一环。SCE 同时作为一家软件公司，已经开始了网络游戏制作的企划。不过遗憾的是，由于网络的规格还未决定，所以目前游戏的具体内容也还不能确定。

史克威尔与可口可乐合作的广告片断

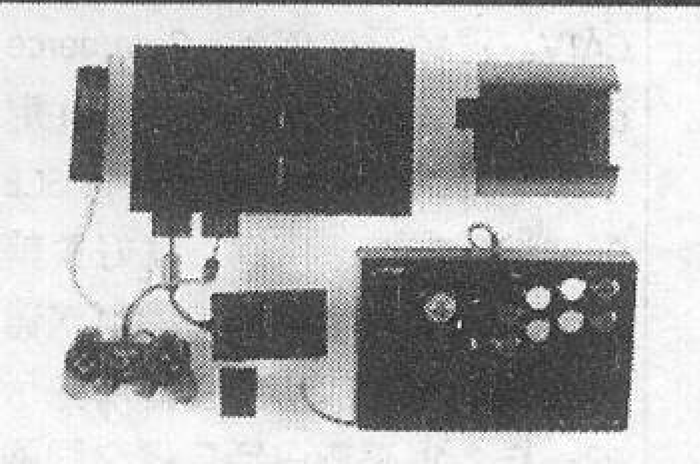


←未来的 FF 会成为怎样的游戏呢？一贯追求精尖的史克威尔会为我们带来怎样的惊喜呢？还是让我们静静的期待网络版「最终幻想」的诞生吧！



PS2 周边厂商及 DVD 业界探访

ENVIRONMENT OF PS2



通过几次的介绍，我想大家都已很清楚 PS2 的登场将使我们的游戏生活发生多么巨大的变化。不过变化并不仅仅是这些，新硬件的发售自然会带动周边设备的增加，而且一直与游戏界毫无关系的 DVD 业界也必将受到影响。下面就让我们看一看周围的业界是怎样把握现状，又是怎样描绘未来的吧。

PS2 的周边会有哪些呢?

游戏环境中不可缺少的就是周边设备，而一提起周边首先想起的就是 hori 公司。该公司目前预定发售的 PS2 用周边设备只有"铁拳 TT"专用的格斗键盘。据说，由于曾出现了操作不良等问题，SCE 的要求也变得越发严格了。虽然很多公司都有计划，但最终也无法实行。不过这里的计划并不仅仅是游戏，而且包括 DVD 播放、网络等 PS2 所涉及的各个领域。另外，听说 hori 公司为了让玩家在使用 PS2 的周边设备时不会发生任何问题，将把每种周边所对应的软件名贴在各专卖店内。这种方便玩家的服务可一定要坚持下去呀!

hori 的态度

"由于 PS2 除了玩游戏外还可以看 DVD、上网，因此我们的产品范围也更大了。事实上我们也研究了一些计划，类似像 DVD 遥控器等很有意思的点子都诞生了。不过可能赚不了什么钱呀(笑)。"(hori 宣传部)



←这里有一则值得庆贺的消息是，PS2 的大部分周边设备也对应现行的 PS!

面对 PS2 用户，DVD 业界有怎样的动作呢?

随着 PS2 的登场，无疑 DVD 业界的市场也将扩大。在我们的采访过程中，各 DVD 厂商都对这一状况表示欢迎，不过他们的方针也大多是"将人气电影及动画片不断制成 DVD"。为了争取到新的购买层，DVD 厂商会不会与游戏厂商联手开发一些作品呢?让我们拭目以待吧!

DVD 业界的意见

"对于我们来说，电影、动画及音乐是不同的部门，目前还没有计划把这些融合在一起创作出一个作品，我们的重点放在各部门扩大 DVD 软件的市场。不过将来随着市场的扩大，我想与其它业界合作进行新的挑战也并非不可能。"(先锋 LDC 宣传部)

游戏业界的意见

"目前尚无计划。不过如果通过与 DVD 业界的合作能够创造出一些有趣的东西，那么我们还是会考虑的。所以从可能性的角度讲还是有的。"(SCE 宣传部)



↑看 DVD 应该算是 PS2 的一大卖点吧!

DVD 业界的未来

目前的 DVD 业界基本上是以"将过去名作及当前的人气作品 DVD 化"为中心运作的。不过，随着 PS2 的登场及 DVD 市场的扩大，DVD 业界还是很有可能会与游戏界通力合作，创造出新类型的作品的。相信在不远的将来就会有这样的作品出现!

无风不起浪，关于 PS2 的传闻真相是?

从发售以前就不断出现有关 PS2 的传闻，这个状况到了发售后也没有改变。我想原因可能在于有关 PS2 的未知部分及可能性依然有很多很多吧。在下面我们将介绍一部分传闻，并就其真实性采访 SCE。

①SCE 已经注册了 PS3 这个名字及商标，由此看出它已经提早进行了有关"次次次世代"主机的研究。

②PS2 专用键盘将于明年春季发售。

③索尼、丰田及东京急行电软三家公司合作成立的信息服务会社"All 企画"(暂定名)，将于明年 1 月开展其利用 PS2 的信息服务业务。

④为了解决 PS2 在使用光数码输出时出现的跳音现象，SCE 推出了处理这一问题的专用 CD—ROM，预定 4 月下旬登场。

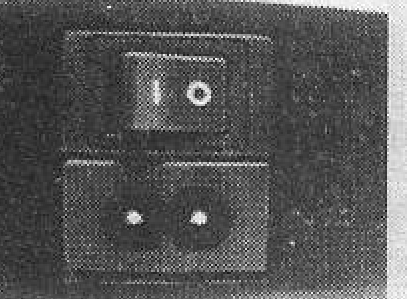
⑤当播放 DVD 时，进行某种特殊操作就可以使地区代码(为了保护著作权而制定的全球规格的系统)无效。

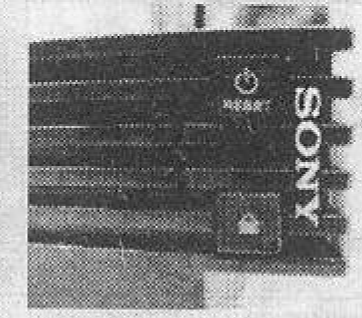
传闻的真相到底如何呢……

PS2 迷你问题集之三

Q:主机前面的电源与机身后面的电源开关有何差别?

A:主机后面的电源开关是"MAIN POWER"，即主电源开关。





至于主机前面的开关则具备启动电源及 RESET 的功能。

Q:用主机后面的开关切断电源会比较省电吗?

A:关闭主机后面的电源开关时，待机电源就会跟着被切断。关掉总电源，自然会省电一些。

Q:启动 PS2 可以使用 PS 的电源线吗?

A:不行，因为 PS2 和 PS 的电源线能够承受的电流强度不同，属于两种性能不同的产品。玩家在购买 PS2 主机时会得到附送的 PS2 专用电源线，所以请大家不要怕麻烦，记得一定要使用 PS2 内附的电源线。

追寻传闻，真相直击 SCE

我想大家对上页所提到的几个传闻都十分关心吧，不过这些传闻的真相仅靠我们几个小编是敲破了头也想不出来的。那么 SCE 对此作何解释呢？这些传闻到底是毫无根据的谣言，还是……

①对于公司将来的发展，由于有各种可能性，所以目前仍在探讨阶段，具体尚未确定。

②有可能连接，但是否发售尚未确定。

③随着发展，将来也许会有某种合作关系，但目前与 PS 事业毫无关联，也没有任何计划。

④DVD 播放时出现的故障与使用环境有关，不能一概而论。现在我们确实听到一部分用户表示在播放某些 DVD 软件时出现问题，因此我们计划尽快推出 DVD 播放软件的升级光盘。

⑤经过检验，我们发现在 DVD 播放器读取数据时制造一些干扰确实有可能使地区代码无效。我们将尽快进行 DVD 播放软件的升级。



作可真够快呀。是属实的话，那 SCE 的动是 PS3 的商标一事，如果的二 我们最感兴趣的还←一部分传闻竟然是真

PS2 与 DC

☆外部记忆装置

硬盘与 Zip 碟片

PS2 与 DC 都已预定发售外部记忆装置，但种类却不同。前者将采用硬盘，后者则是 Zip 碟片。硬盘具有压倒性的容量优势，而 Zip 碟片则在耐用性、价格方面占优。那么，什么时候才能弄到手呢？

☆网络相关公司

PlayStation.com 与 ISAO

SCE 与世嘉旗下都有经营网络服务的公司，前者是 Play Station.com.japan，主要负责出售硬件及软件、以及网络相关情报的收集，后者则通过免费发放 “Dream Passport3”（定于 4 月），使玩家能够轻松下载 MD 及 PC—E 的名作游戏。当然也可以利用 DC 进行网上聊天。



☆音乐配给

数码配给和 MP3

玩家将可以利用 PS2 及 DC 进行音乐的下载。其不同点在于，利用 DC 可以把音乐以 MP3 的规格下载到新型的 Visual Memory 上随时随时欣赏，而如何利用 PS2 下载则是仍个未知数。或许可以直接与市面上出售的 MP3 播放器连接吧？

平林久和对于未来的解说
——PS2 的未来是这样的！

通过以上分析，想必大家已经充分分领教了 PS2 的优良性能。不过 PS2 是否能成为 2001 年我们游戏生活的中心呢？抱着这个问题我们采访了游戏评论家平林久和先生，一向以精准的分析著称的平林久和对经后的游戏和 PS2 的未来是怎么看待的呢？

首先，游戏确实有着向电影靠拢的趋势，而有的电影也在逐步游戏化。不，更准确地讲应是向着以 CG 为代表的数字化方向发展。现在是一个由类别化向统一化发展的融合时代，因此打破电影与游戏间的壁垒并非不可思议。那么是什么促使它们融合的呢？是数码科技。正因为电影与游戏都是数码娱乐的代表，二者才有可能互相影响，互相渗透。不过并不是大街上的电影及游戏都将融合，能够实现融合的只有那些大投入、高价值的作品。

说到 PS2，现在大家谈论最多的大概就是 PS2 发售后 DC 将怎么样，海豚将怎么样，仿佛游戏业界充满了火药味。我认为这毫无意义。如果是啤酒或汽车，我们还可以讨论一下各厂商的市场争夺战。但游戏机却不同，比如 GB 和 PS2，它们的方向完全不同，因此也无法比较。所以我希望大家转换一下观念，各主机之间并不是你死我活的竞争关系。还有一些杂志说什么 SCE 的敌人是索尼，这实在是无聊至极。那么 PS2 真正的敌人是谁呢？是时间！e－commerce、e－distribution 以及马上就要开始的 e－broadcasting，甚至是电视节目，这些按照 SCE 的计划都将通过 PS2 接收。这既是一场流通革命，又是一场电视的革命。但是这些革命的实现是明年还是后年都是未知数。也就是说，SCE 并没有保证将进行这场革命，所以尽管想法完全正确，关键还是要看这场革命是否能按照他们的时间表进行。这条时间之轴才是他们最大的敌人。也就是当玩家们希望未来的生活如何如何时，SCE 能否把握时机，满足大家的希望。目前，至少可以说 Play Station.com 抓住了时机，获得了成功。原本我对网上订购依然心存疑虑，可事实是 1 分钟内竟有几十万人登陆，这就说明玩家有这种要求。但是另一方面，我们现在对利用有线电视下载信息想都没有想过，也并不知道自己是否希望这种服务，我们同样也不知道用 PS2 接收电视等广播节目是否可行。归根到底，时间是最大的问题。如果 SCE 所设计的超前于玩家所希望的，那它注定会失败；反之，如果所有的事情都像 SCE 想像的那样顺利，那他们就将成为在世界上掀起一场革命的企业。到那时，久多良木健先生和 PS 就不仅仅是挣多少钱了，他们将会名垂青史！

PS2 迷你问题集之四

Q：可以利用原有的通信对战线连接 PS 与 PS2 吗？

A：不行。也许是网路对战的流行令 SCE 放弃了这种打算吧！

Q：PS2 的启动画面不再单一？

A：PS2 共有 2 种象征宇宙的启动画面。至于会显现何种画面，就视主机的使用状况而定了（SCE）。总而言之，主机的启动画面会随着玩家的游戏经历而改变。

Q：PS2 软件的包装附有携带记忆卡的盒子，那么将来是否会发售附加记忆卡的软件呢？

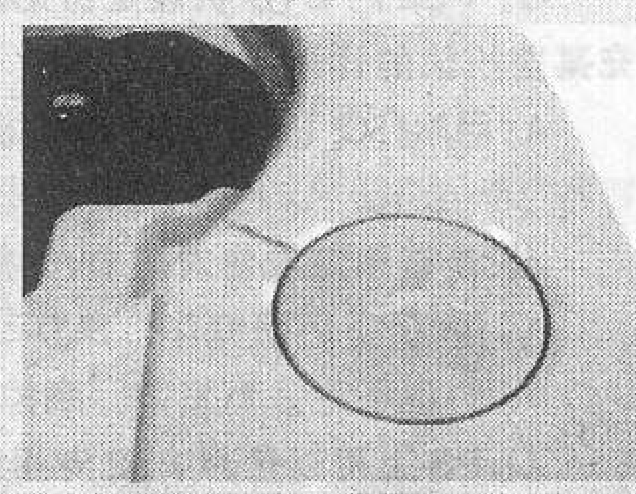
A：有这个可能性（SCE）。

Q：PS2 直立放置时，必须使用另售的底座吗？

A：不需要。但是就其外型而言，还是建议各位使用支架底座（SCE）。配合蓝色的底座确实会令 PS2 更加抢眼。

Q：在关掉 PS2 主电源（后方开关）的情况下能够取出 DVD 或 CD 盘吗？

A：关闭主电源就无法取出光盘了。PS2 与 PS 的掀盖式不同，它是以电动马达带动托盘的方式来载入 DVD、CD 的。



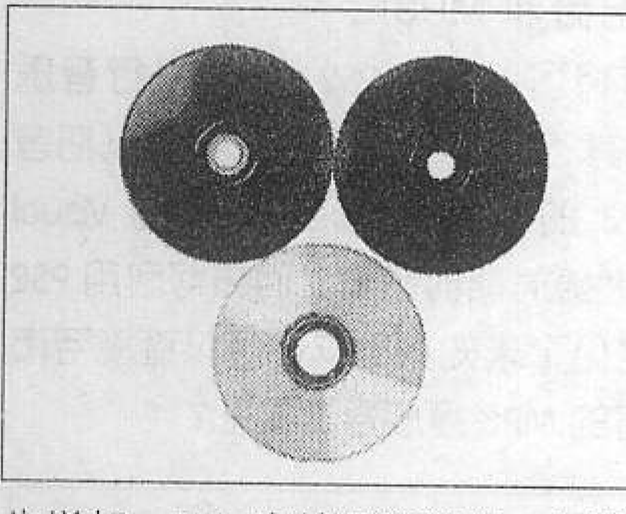
游戏将走向何方——21世纪的游戏之路



○游戏机将与网络密不可分

PS2、DC及海豚等主机都将对应网络。随着游戏机的普及、网络使用者的增加，网络使用费自然会随之下调，高速线路等基础设施的开发也将不断进行。可以说，这将是一个游戏机改变网络环境的时代。

○以PS2为契机，DVD时代是否即将来临？



正如前面所说的那样，随着PS2的登场，DVD市场也将不断扩大。由于各DVD厂商都采取了发售人气作品及以往名作的积极的方针，DVD业界也将在软件销量上升的带动下得到发展。通过发展创新，DVD的销售种类也将进一步增加，DVD自然逐渐普及，目前仍然昂贵的DVD也将走入寻常百姓家。那样一来，目前占据主导地位的VHS录相带就会因索尼的PS2而逐步萎缩，DVD将把录像带完全取代，这也正所谓因果循环呀。(译者注：索尼当年曾在与松下的录相带大战中落败)

○不同主机间的连接能否实现……

大家都知道WS可以使用WW(Wonder Wave)通过与PoketStation进行数据交换，从而实现与PS2的连接，无需接线即可进行红外线通信。提示大家一点，这可是不同机种间的数据交换呀。也许这也算是一种融合吧。如果这种融合能够扩大的话，那么会不会有一天实现"天下大同"呢？

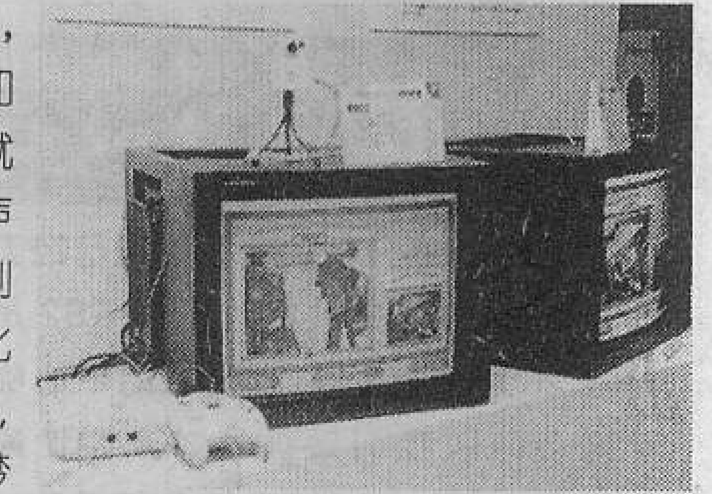
○游戏将全部从网上下载？

既然现在可以从网上下载游戏，那么会不会有一天新作游戏也不需要到商店购买，而是直接从网上交费下载呢？以目前的情况看，这是非常有可能实现的。不过由于网络的普及率还不够高，所以此种销售模式应该不会在近期出现吧！

○游戏机将控制音频器材吗？

即便在网络音乐领域，游戏机依然占有举足轻重的地位。DC的新型记忆卡也可作为MP3播放器，把在家里下载的音乐拿到外面欣赏。索尼也推出了MP3播放器"记忆棒"，可作为汽车音响使用。类似这样的产品一旦普及，他们也就将成为了与卡带及MD等载体相并列、甚至超越它们的音频组件！

"梦之眼"是否将成为沟通的新规范呢？



也许正是因为游戏机，伴随着影像的交流才会更加普及。比如DC的"梦之眼"就是以摄相的方式将影像及声音拍摄下来，再把数据转到可视电话及E－mail上，因此设备的价格十分低廉。另外，在玩游戏时是否可以用"梦之眼"把自己拍摄下来影像转入至游戏中呢？这些可都是以前想都没有想过的事情呀。

结语：为了创造一个更为舒适的21世纪

通过这几期的介绍，我们分析了各主机的可能性及其周边的状况，也对未来的游戏生活进行了大胆的预测，不知大家感觉如何。现在的游戏机已经从小孩子的玩具成为了数码娱乐的先锋，而且它的地位仍在不断提高。因此对未来的预测也变得十分困难，但我想在文章中不时出现的"网络"、"通信"这些字眼是否也预示着游戏界的未来呢？正是由于互联网这种全新事物的逐步成熟，也需要玩家以一种主动的姿态面对游戏业界。也许在2001年以后，对于21世纪的玩家来说最重要的正是这种对于游戏的热情。因为只有当玩家能够给予创造者以灵感，营造出一个健康的游戏大环境时，整个游戏业界才会有新的飞跃。

PS2迷你问题集之五

Q:PS的手柄分插可以连接PS2的新型振动手柄吗？

A：PS多人手柄分插是专属于PS的周边机器，所以无法在PS2主机上使用。准备享受多人同乐的朋友，请留意在3月4日推出的PS2专用手柄分插。

Q：PS2的DVD机能是由记忆卡所控制的，那么是否有扩充某些机能的计划呢？

A：目前，SCE正针对DVD播放机能的提升和升级版播放的扩充等各方面展开研究。希望到时候可以欣赏到更高品质的影音效果。

Q:是否预定发售对应DVD播放的专用遥控器呢？

A：目前正在研究中。DVD专用遥控器应该能让PS2更像DVD机吧！说不定会有其他厂商抢在SCE之前先推出呢！?

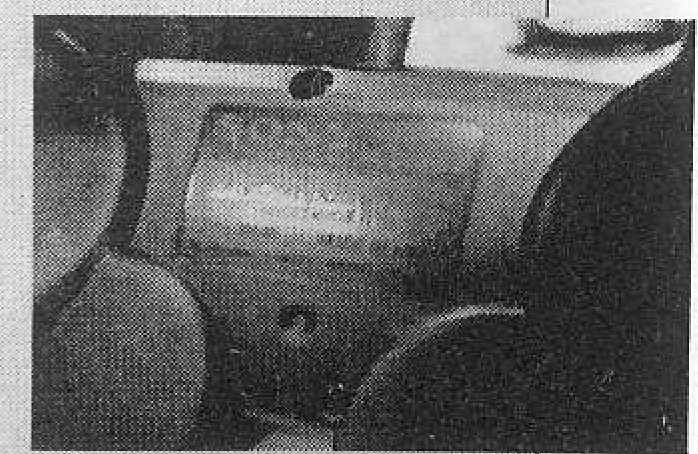
Q:PS上可以使用PS2专用的"新型振动手柄"吗？

A：当然可以，不过只能当作普通的振动手柄来使用，新型振动手柄特有的模拟输入功能就无法发挥了。

Q:某些PS软件无法在PS2上正常运行，那么DVD软件也会产生这类问题吗？

A：只要是适合DVD—Video规格的软件基本上都能正常运行。在DVD游戏方面，应该不会产生类似PS软件的问题。





《电子游戏软件》独家代理的巨作

游戏名:GAME SOFTWARE'S MONSTERS
类型:FTG
机种:PS、PS2、DC、ARC
媒体:CD、DVD、GD、NAOMI 基板
PLAYER:1P ~ 4P
发售日:预定 2000 年年末商战时期上市

■简介:本作由"AGES"和"□△×○"两家日本著名电玩公司负责推出多种版本，其目的就在于扩大他们各自的主机和街机在大陆地区的市场占有率。究竟鹿死谁手，还请玩家们慎重选择主机。本刊代理的软件价格为 28 元(全国统一)。恕不代理硬件。



游戏美编/武术指导:沈阳 叶胜茂
推广企划:S·P
包装制作:头戴豪式面具者

游戏角色招式特色解析



●天师

该角色善于模仿，并精于自制面具。其基本招式与日本格斗巨头卡普空旗下 SF 门下某大叔有异曲同工之妙，玩家一试便知。

独有技如下：

1. 真豪附体(自杀技)：←→↓+START
2. 豪式瞬狱(耗气三级)
3. 愚者必灭崩击云身双虎十连杀(乱舞技)
4. 召唤兽攻击：真豪现身瞬狱双杀
5. 挑衅技：好好学习，天天向上

●小天天

该角色除了拥有春丽的霸王天升脚，还有天地一尽击(一击必杀)：←蓄力 30 秒以上→+拳脚。挑衅技是"天"，与豪鬼的胜利姿势相似。

●SHADOW

该名角色的技巧与另一格斗名厂 SNK 旗下饿狼门下一大姐相似。

独有技如下：

1. 不知火之吻(接受舞的一吻后展开的强力无敌疯狂连续乱舞攻击)，(→↘↓↙←)×3+(轻 K+重 P)
2. 召唤兽攻击：不知火舞+SHADOW=世界第一
3. 挑衅：中国第一



不知火舞の爱用道具

●PHOENIX

此人以“画廊画稿”系列必杀技为代表。

独有技如下：

1.画廊画稿.穿，↓↘→P

2.画廊画稿.激，→↓↘P

3.画廊画稿.乱，↓↙←P（3回可）

4.飞凤疾风脚

5.画廊画稿.尽穿：飞行道具，是“穿”的强化。↓↘→×4轻P+重P

6. 画廊画稿之画稿千重浪（将所有画廊中的积压画稿向对手砸去的超级残忍飞行道具。↓↘→×10+面板上的全部按键(含START)



●(聋)龙哥

这名角色在长相上有KOF椎拳崇的影子，而招式上亦有龙连打和龙连踢（均可3回连续攻击）。至于背上的巨大纹身，听说是画上去的。

独有技如下：

1.龙年大吉(面带微笑向对手拜年的招式。效果：令对手的超杀槽减至零)，指令为←蓄→←↓轻P+轻K+重P+重K

2.龙吼(将助听器强行塞入对手耳中，之后大吼一声将对手体力震空的无赖指令投)，(→↘↓↙←→↘↓↙←>摇杆两周)+PK同按

3.召唤兽攻击：李小龙截拳道之反背连舞

4.挑衅1：阿剪、阿剪……(李小龙的叫声)

5.挑衅2：背向对手以巨大青龙纹身作恐吓用(似豪鬼“天”姿)

●真.疯马

该人物除真．升马拳和真．升马脚外，另备有“马吼波动”和“马卷旋风蹄”。

独有技如下：

1. 马疯了（敌攻击无视的强力无属性攻击），类似拉尔夫宇宙幻影

2. 召唤兽攻击：牛头马面兄弟仁义

3.挑衅：

□△×○∪↕……(马叫)





●风马

这个角色被美编设定为喜抽烟类型（火机为美国制）。主力技巧为升马拳、升马脚、无限金钱、无限道具。上段当身技为“秘技无敌”←↓↙K。

独有技如下：

1.体力补充：上上下下左左右右轻K轻P

2.金手指版无敌(20秒内受敌攻击不失血)

3.召唤兽攻击：无敌金手指(中文版)

4.挑衅：秘技宝典(完整版)

暴.龙哥

以咬、顶、吼、打、尾打为基本技，而以“恐龙危机”为投技。

独有技如下：

1. 再现侏罗纪(所有种类的恐龙一齐冲出的残忍群殴技)，指令十分复杂。
2. 召唤兽攻击：那美克星神经之强力一击
3. 挑衅：夜露死苦(日语：请多关照)

上肢太短，所以用铁臂做延长





无类

该角色有两个版本。选女版时在选人画面上将摇杆推上按 START 即可。攻击力虽弱，但其挑衅技“御意见无用”可令对手晕点。



主编(恶)

该角色也有两个版本，以善/恶区分。恶主编以“主编怒/狂/吼/杀/疯”为基本，均为蓄力系。

独有技如下：

1. 开除，可令对手体力暴减 70% 并令其攻击无效 15 秒。
2. 罚你阅读读者来信 1000 封(一击必杀)：近身，摇杆 10 圈 + 任意一键
3. 挑衅技：开除(伪技，仅摆姿势)



主编(善)

除“帝王”系列必杀技外，投技“催稿”十分霸道。

独有技如下：

1. 扣薪：可令对手体力速减 50%
2. 罚你阅读读者来信 1000 封：近身摇杆 5 圈 + 任意一键。只扣对手 50% 的体力。
3. 挑衅：扣薪





游戏主机的彩色新装

生在世纪末究竟是福不是福？重视视觉享受的人应该觉得幸福才是；世纪末的危机感让人开始反思人性，科技市场只好跟进，因而3C产品追求外壳多彩，几乎已是这一轮的促销趋势。在这股潮流的冲击下，我们身边的电子商品确实开始多了点颜色，就连IBM都在笔记本电脑上玩颜色。我们就相信这是“产品人性化”的做法，而且它们都“多了五彩、价格不改”，比起黑白两色，彩色的世界当然的更加令人赏心悦目。

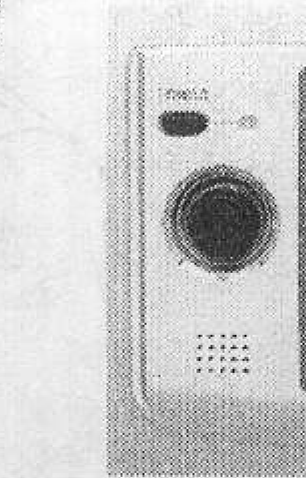
其实游戏机玩外壳变色的手法，早在五年前就开始了，只不过当时玩的是掌上游戏机。日本游戏机制作的主机色彩，至今已多达七十种颜色，其中最多的是GB系列；有的是可以换壳的，就像现在的换壳手机，更多的是其它商店或企业订做的特制品。根据编辑部的调查，后者就多达二十余种。商家能根据现代人类“爱时尚”的嗜好，把此类商品塑造成爱时尚的法宝，其掏消费者口袋的脑筋实在令人佩服。

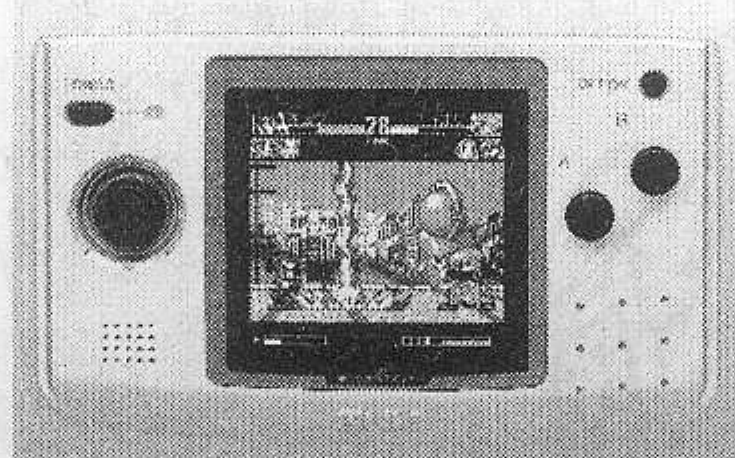
反过来看，在这五年里，家用的电视游戏机就朴素得多了。PS主机只发行过一种特色外壳，而且还是科技味道十足的萤光色，此外也不过做了一些彩色的记忆卡。现在N64有所不同，不但有透明蓝、透明红，甚至还有金色的！作为一个摆在家里不会出外亮相的电子商品而言，任天堂积极超越i－Mac（苹果计算机）的动作十分令人瞩目。

N64推出多种外壳色彩的主机，反映了消费市场对选择性多寡的需求；可选择的颜色越多，大家越觉得它为消费者着想，感觉越亲近。科技接近人性自然是一件好事，人类与其埋怨科技侵占了人性思考的空间，不如让它来美化一下视觉环境。

各种游戏主机的色彩变迁

GAME BOY 五种类、24色	GAMEBOY（一色，'89年4月发售）	Wonder Swan 1种类、10色	Wonder Swan（七色，'99年3月发售）
	GB Bros（六色，'94年11月发售）		'98年7月发行夏季限量色版（三色）
	GB Pocket（五色，'96年7月发售）	Play Station 1种类、2色	Play Station（一色，'96年5月发售）
	'96年10月发行银色版		'96年11月发行突破一千万台纪念赠品机
	'97年4月发行金色版	Saturn 2种、4色	Saturn（一色，'94年11月发售）
	'97年7月发行粉红色版		'96年3月发行新型主机（白色）
	'97年11月发行透明紫		'98年4月发行限量版骷髅机
	GB Lite（二色，'98年4月发售）		'99年3月发行德贝赛马纪念机
	GB Color（六色，'98年10月发售）	NINTENDO64 1种类、3色	N64（一色'96年6月发售）
NGP 三种类、23色	NeoGeo Pocket（八色，'98年10月发售）		'99年12月发行透明蓝、透明红
	NGP Color（六色，'99年3月发售）	Dreamcast 1种类、3色	Dreamcast（一色，'98年11月发售）
	'99年7月发行阪神虎队版		'99年7月发行透明白色（人面鱼机种）
	'99年10月发行八色新版		'99年夏季发行大众版DC







美国禁止 PlayStation2 输入中国大陆?



Play Station2 可能无法出现在大陆上了!

据美国"纽约时报"的报导指出，美国商务部考虑对PlayStation2的CPU"Emotion Engine"之类的超级电脑设限,禁止销往中国大陆。由于在美国认定超级电脑有被用作用途的危险,因此便禁止输出到某些所谓的危险国家。所谓的超级电脑就是指拥有高速运算能力，并以科学技术运算为主要目的的电脑。

针对此事,SCE 做出以下回答:"关于此事目前还没有正式敲定,因此我们无法发表评论。不过,目前在中国大陆并未销售Play Station。"其实精明的日本人不可能不知道PS在我国国内存在的实际情况，也无法保证PS2不流入国内,在此只是玩弄外交辞令罢了。

回想Play Station2发表之初,Emotion Engine 确实被大加赞赏,以致于有人提出"拥有与超级电脑不相上下的运算能力"美国商业部竟会将其视为超级电脑。一种属于玩具范畴的产品,居然也会引起美国政府神经过敏,这样的传闻有些令人难以置信,大约是为PS2进行炒作的一种手法吧?

不过近日又传来日本报纸披露的消息，PS2的芯片确实属于高科技尖端产品,可用于某些敏感领域,因此日本禁止在境外销售。这样的消息恐怕也是当初鼓噪 PS2 禁卖中国的海外杂志所始料未及的吧?自己也要被划入禁卖行列,个中滋味只有自己慢慢品尝了。

PS2附加DVD功能是拿石头砸自己的脚?

一位不愿透露姓名的日本开发商社长指出，PS2所附加的DVD功能将可能对家用电玩业产生负面的影响。他认为，电玩业和DVD影片等娱乐业原本就是互相竞争的产品，且消费者的时间是有限的，当消费者分一些自己的时间去看DVD影片，他们玩电玩的时间就相对的减少了。

不论这位社长所言是属真知灼见抑或杞人忧天，游戏机附加DVD播放功能已是时代所趋。几乎所有的硬件厂商都在想尽办法让自己的产品跳出『电视游戏机』单一功能的狭小领域，而朝向『未来家庭不可或缺的家电产品』方向前进。或许在未来，这些『新的家庭娱乐系统』真的会变成每个家庭的必备电器。

游戏软件开发史上耗资最多的游戏

SEGA发售的年度大作『莎木』，明确地在广告中发表了她造价高达70亿日元的惊人数字，但据某些内部人员表示，这些数字中同时也包含了『莎木』未来将开发续集游戏的预算。不论如何，70亿日元的开发成本，势必会让『莎木』的销售业绩造成一股压力。以一套6800日元计算开发成本的话，莎木最少也得卖到100万套才能勉强打平开发成本(近来突破百万套的代表游戏大概只有PS的『FFⅦ』『Ⅷ』了)。不过，网络商店已有10万套订购乐观成绩来看的话，『莎木』有没有可能成为百万名作，进而将DC推至高峰?谜底将会在日后揭晓!



N64玩家与史克威尔的"最终幻想"系列大作擦肩而过



在史克威尔公司尚未转向至PS平台上开发游戏之前,一直是在为任天堂公司所发行主机进行游戏的开发。任天堂第三代硬件N64发表初期,史克威尔公司亦曾发表以N64为平台所试作的"最终幻想"系列CG动画。此后,史克威尔转向以PS为平台进行游戏开发,便未曾见过任何作品出现于PS与个人电脑以外的游戏平台上。

日前，业界传出史克威尔公司一份加入PS软件开发阵营之前的软件开发计划，令人惊讶的是，当初史克威尔公司预计于N64上推出的软件有25款之多,而PS则为1款。如今因外面谣传两社间的争执而关系破裂,N64的玩家们当然无法再玩到史克威尔公司的人气软件续作。

秘技 骗方

PS 酷滑板 4 FP＝5

两项特殊事件：只要将全部竞技项目中的原来比分都用你自己的分数覆盖掉，就会出现 VERMONT 和 COLORADO 两个特殊事件。这样，在 VERMONT 中就会在开始和最后深雪覆盖的斜面下，有睛睛看不见的深坑，如果掉进去，立刻就会 GAME OVER；在 COLORADO 中会出现很多彩色的门，一定要在规定时间内通过。这两个隐藏的特殊事件难度都很高。

北京　对滑雪项目十分自信的　风马

PS 波波救难队 FP＝5

特殊ドングリ弹：将难度定为"やるき"以上，不接关而打通全部舞台。再次游戏时，就能在舞台 1＋1 开始处的宝箱中无限制地得到特殊的ドングリ弹。

北京　觉得这款游戏很有意思的　风马

PS 山顶极速 G FP＝5

两台最后的隐藏车：将游戏中全部模式都打通，其中すなわちキングバトル的水平要为 C、时间模式全部八条赛道通过、剧情模式的全部分支、ジムカーナ要为 EXPERT 级，如此就可以得到性能优秀的 PX—Z Proto Type YZ34R；如果 50 秒之内通过时间模式中的 North Horizon，就可以得到一台马力强劲，但机动性极差的"拖拉机"。

北京　感谢"拖拉机"解放了许多受苦难同类的　风马

PS 出击飞龙 1&2 FP＝5

使用飞燕：将"出击飞龙 2"通关，就会出现是否以敌方角色飞燕作为主角的选择项目，选择"はい"就可以使用飞燕了。飞燕的武器类似飞去来器，不易对付群敌。用飞燕通关后，在 OPTION 中会出现可以选择续关次数的选项。

舞台 OO 出现：打通"出击飞龙 1"，在 OPTION 中出现"PLAYER SETUP"项目，在这里可以设定几种项目。用这个通关记录进入"出击飞龙 2"，就可以进行随意选（飞燕模式不行）。这时就可以选择 PS 版的原创舞台 OO"超古代遗迹调查"。

北京　不明白为什么没有"出击飞马"的　风马

GB 风中奇缘 FP＝7

选关密码：第二关：KPGXH4T8　第三关：CMQZB6R1
第四关：JWDLF7K5　第五关：TGNDX3V9
第六关：HFSBD2M6　第七关：QZJRLIW4
第八关：BPXCV7Z3　第九关：SDLET8G2
第十关：RWHJX9Z5　第十一关：MVNGB4C6
第十二关：KCQTD3W1　第十三关：TBPRG5H8
第十四关：QFCMX2B9　第十五关：VDHKS6L7
第十六关：BNJHZ1R9

江苏连云港　陈雷

GB DQM（中文版） FP＝6

如何获得超强金属王斯莱姆：首先，游戏后期，干掉 B 级，买到旅行书签×2 和里脊肉（野性一100）×6，将善诱之门的 BOSS 干掉之后，再次进入找着神官或斗士等人，在他（们）旁使用旅行书签存档之后和他（们）挑，这时会发现他（们）手上的怪物强了许多。首先找着斯莱姆王（要先抓着它才可令金属王出现条件），若他们（神官等人……）手上没有的话，便按全部键从新开始游戏，直到它出现为止。抓了它以后，用旅行书签存档，用同样方法把金属王斯莱姆找出来，它比较难收，最好队中有成吶喊有特技是诱人跳舞的，让它跳舞，不然比较困难，当然要狂喂里脊肉啦！捉了它看看它状态吧！包你大吃一惊，速度 511，防守 6 百几，可 HP 只有那可怜的 22，MP 达 600 多，为了捉它努力吧！

广东化州　瘦虎

PS 西游记 FP＝5

恶结局：在第四章的最后一版中（与三头六臂的魔王之战），故意让唐三藏被其杀死，便可看到世界被魔王统治的恶结局。

上海　终于明白"风马，牛不相及"道理的　谢世昌

PS 牧场物语 FP＝7

骗精灵无赖秘法：本作中精灵的好感度高低直接关系到委托其帮忙干活的顺利程度。想提高其好感度又不想送出作物损失金钱，可将牧场中的野草或小树枝送给精灵，心地善良，天真无邪（无知？）的小精灵将毫不嫌弃，照单全收且好感度上升，只要有耐心多次反复即可使所有精灵好感度全满。

地底湖的发现：冬天时，大雪封山，但绝对有故事，例如钓鱼。带上鱼竿上山，此时山腰小湖的湖面已经结冰，走过冰口可到达一个洞口，进洞口前进可到达一个地下湖，可以尽情地钓鱼，有时还能钓上湖之精灵。

福州　认为牧场中小马的叫声比
风马的"马语"更加悦耳的　AC MILAN

PS 胜利十一人 4 FP＝8

定位球无敌赖皮绝招：玩实况的朋友常有罚定位球时失手搓错角度，力度的时候，别急！当球还在空中时按下"START"键进入设定菜单再退回游戏画面便可重新罚球，本招可无限使用。

福州　AC MILAN

PS 99 格斗之王 FP＝5

使用最终 BOSS：库利扎里德：首先将 ARC 模式通关后存档，在 VS 模式或练习模式下按住 START 键输入 B、A、D、C 后便可使用最终 BOSS 了。

必:圆轨龙卷 ←↙↓↘→ AorC
回转冲击 ←↙↓↘→ BorD
复活邪神 →↘→ AorC
绝望瞬间 →↘↓↙← AorC
超:天国终结 →↘↓↙←↙↓↘→ AorC
绝望杀速 ←↙↓↘→↘↓↙← AorC

南昌 想和 SPEED 共同工作用所挣之钱扩充稿页的忠实电玩发烧友 龚浩

PS/ARC 乔乔的奇妙冒险 FP = 3

突破停顿的时间:众所周知,在 JOJO 的奇妙冒险中,有三个人拥有停顿时间的"替身能力"。他们是空条承太郎,"黑脸"Dio 及变身 Dio(出法详见以前杂志)这一招相当霸道,一旦用出,整个画面黑白反转,你就只有被(拳头、飞刀、压路机)鱼肉的份了。怎么破解呢?其实很简单(看过原著的人应该都知道)当你被对手停顿后,立刻输入自身停顿时间的指令(能量 LV3 以上)便能突破停顿的时间,与对手对抗(很爽!)若你的能量比对手多,你更可以反过来停顿对手(嘿嘿嘿)当然能用这种技巧的也仅限以上三人而已了。

超时间的超杀:在 JOJO 漫画第 5 部才有的替身"镇魂歌"能力,没想到波鲁纳雷夫在第 3 部就会了,真可谓超越时空。使用很简单,当你的波鲁纳雷夫的能量在 LV3 以上,输入→↘↓↙←+两攻(面向右),那么你的"银战车"就会被"箭"射中,从而引发"镇魂歌"能力(一道白光,很像停顿时间)然后对手就会倒在地上等你"好好照料"了(一时半会儿他是醒不来的)。

DIO 轻松加能量:一些超杀需费较多能量,能量不足怎么办?容易。比如,选变身 DIO,与对手拉开一定距离(或抓其一个停顿时间投技),然后连扫重拳即可(无替身状态),只要你按得较快,对手会傻乎乎站着不动。等你能量加满,The World!刀!刀!!刀!!!压路机……世界安静了。(其他人未试过,应该也可行,重点是拉开距离,自己没召出替身,对手最好也没召出替身)注意:对手当然是 CPU,对人……完全无效,没人会傻等你的。

上海 认为古有七枷社,今有八神庵明天就是"九鬼庙"天下的九鬼庙 周黎华

PS 大航海时代 4 FP = 2

女性的渴望:各在城市酒吧女的渴望如下:

哈瓦那:七色鹦鹉	伊斯坦布尔:米罗的维纳斯
巴士拉:陶瓷耳环	亚历山大:彩色玻璃小花
委拉克鲁斯:高级放大镜	索法拉:新罗的金冠
杭州:翡翠大珠	阿姆斯特丹:制作面包的石臼
京城:大花朵的刺绣毛毯	里斯本:徽宗的北宋画
长崎:画细雪的长袍	塞维利亚:仙女的彩绸
圣乔治:高丽青磁香炉	热那亚:萨弗的诗集
卡利卡特:黑琉璃碗	斯德哥尔摩:冰冻的玫瑰
马六甲:誓言戒指的剧本	伦敦:彩虹色的玻璃珠
雅典:惊叹之壶	汉堡:沙金

上海 ╳浩

马语:你的签名太飘逸了,姓我不认识,所以就"╳"你了。今后,别人再发生这种情况的话,我也只好"╳"了。

PS 最幻幻想 8 FP = 3

道具精制:首先要有亚历山大的"药品等级上升(组合)"指令,从艾斯塔天空都市商业街第三家店铺(好像是)买一些好的回复药(如"万能药")组合后可以高价卖出,轻松赚取很多钱,再多买些药连续组合,最终可精制出像"ラストエリクサー"或"オーラストーン",甚至可造出加"ガ""精神"的药,不过造一粒需百万金钱左右。

山东潍坊 希望不要再被弄错名字的 刘赟

马语:对于第四期中不慎将"赟"误写为"斌",风马在此郑重道歉。

PS 穿越时空 FP = 5

新的对话窗口:在第一次前往"水龙の岛"取"冰の息"的过程中,回到 HOME 时代的"アルニ村",在卖货的商人左边木板处调查即可获得第十四种对话窗口。

新的虹色の贝壳:在取得六龙之祈后,回到 Another 时代的"アルニ村",在原 HOME 时代的"アルニ村"商人处变成了一个货架,调查该货架即可获得一枚(第十五枚)"虹色の贝壳"。

获取"辉"之素材的另一捷径:在取六龙之祈的过程中,在六条神龙的岛上的敌人身上分别可以盗得"天使(恶魔、炎、海、大地、森)の守",另外在"古龙の岩"以及收磨菇人的宝箱也曾获得六件,将其分解,即可获得相应属性的"辉"之素材。

湖北随州 瞿公博

PS 胜利十一人 3·最终版 FP = 6

引诱 CPU 吃牌:此法对难度为 EASY 的 CPU 无效。在与 CPU 的比赛中将球迅速回传到己方守门员脚下,控制守门员往前带球到大禁区弧顶附近后停下站立不动,等待 CPU 的队员过来抢球。待 CPU 队员与己方守门员在同一条线上且距离只有两三步的时候,马上转身往回直带(直走,不要加速,也不要晃),CPU 贴在你身后追了几步 80% 飞铲将你从背后放倒,后果就可想而知了。多用此招几次,CPU 就剩不了几个队员了。一般一场比赛能罚下 5 名队员,运气好的话最多只能罚 7 名。此时再故意送角球给对方,嘿嘿,有人要遭殃了。

此法用时有一定的难度,应多多练习方能熟练掌握。此外,控球较好的守门员应优先选用。

广西贵港 依靠头球得分的 欧玉升

PS 寄生前夜 2 FP = 5

B 盘的小秘密:在游戏进行到换 B 盘时,一开始不能 SAVE。且会被人面驴狂攻,一不小心就会被撞落山崖 CAEE OVER,这时又要换 A 盘取记录,再换 B 盘……其实各位只要试试用 B 盘 LOAD,便会发现可以取出 A 盘中的记录直接进行游戏(SQUARE 想得真是周到),经证实,B 盘中甚至可以取出 AYA"出浴"的那段 CG,并进行以后的游戏,因此换盘也可提前进行。

湖北荆门 总觉得 AYA 的面貌在不断变幻的 KI

PS 寄生前夜 2 FP = 4

打跟踪射线的方法:在较开阔的地方,↑、→(或←)齐按,即小半径转圈,等射线全部射空后再报仇。

以子之矛攻子之盾:游戏进行到后期,有一种用激光瞄准发射导弹的生化兵。其实大可利用这种怪物,先让它瞄准你再迅速跑至另一名生化兵身后,左右跑,让射线时而瞄准时而被挡住,等到导弹发射出,你就看着敌人自相残杀的有趣情景吧,该法还可利用于跟踪射线。

打四种隐形怪的方法:第一最最简单,只要瞄准,子弹尽可能地快发,那它想隐身也不能隐身,攻击也不能攻击了。第二种最难,好在游戏中也就 2 只吧,打它只有边战边逃,出现时给它一记榴弹后马上跑,直至最后把它消灭。第三种是隐型的生化兵,由于它的出现

防不胜防，所以令人很头痛，其实打它只要躲在一个角落里，等它出现后用 M4AI 的附件电枪电它个三、四枪，再等它出现，再电，两三个回合后就叫它毙命。第四种是那种紫色的生化兵，它的打法与第三种一样，只是小心他的射线。先让射线瞄准，等到射线消失后，躲到另一边一般不会失血。

打 EVE 处的巨大 BOSS：该怪物有一招 Fire Wave 怎么也躲不了，而且杀伤力很高。其实，只要躲在 BOSS 脚下，等到它要出这招时，往小 EVE 身上靠，会被小 EVE 的结界弹开，而这时火波也发出了，且 AYA 一点 HP 都没损失。

浙江巨化　认为 2 代不如 1 代好玩的　李靖

PS　大航海时代 4　FP = 5

快速提高经验值的方法："大航海时代 4"中战斗成了整个游戏极关键事情，而战斗的关键又决定于宝物和经验值。但是宝物并非是胜利的绝对因素，因为若味方经验值低而敌方经验值高，就会出现由于味方的灵敏度太低被敌人刺到逃跑，也不能还敌一剑。所以必需重视经验值的提升。情况是这样的，当主角舰队处于恶劣的环境时(如大雾、风暴、遇见海怪等)，经验值都会比平常要大幅提升，最实用的方法是：非战斗状态时，让舰队里船夫的疲劳度越高越好，此时，让主角去处理各种业务，如经商、寻宝等，由于身处危难，经验值自然升得比坐汽车还要快，完全有可能比对手的经验值还高。

威压人的好办法：当主角在某个大洋得到霸者之证后，到大都市里的《同业者工会》中可对其余幸存的商会进行"威压"，实际就是剥削他们的钱，但若是直接对他们直接威压，成功率很低，还会有宣战可能。实际上先可以在《同业者工会》里向他们发送《亲善文书》，一封文书大概会提升 4 点友好度，不要可惜，这一点小钱，大概向同一个商会送二十来封文书，估计友好度已经在 80 以上时，再去威压他们，这时威压的成功率已经大大提高，如果成功的话，一个商会每月向你派送十万个金币都是常有的事。　广西南宁　黄思强

PS　宿命传说　FP = 4

尴尬的友谊：当主角在过去世界中攻入达奥斯城后，有一谜题为让主角与阿切同时依次踩下十个机关，笔者尝试二十余次均告失败，这时另外二名同伴会出来指责主角，然后两人替代主角和阿切踩机关，一次即可成功，当时笔者脸红得像个西红柿，恨不得把自己活活饿死。

神秘的象牙：在未来世界中，主角在各地宝箱中都会找到一种叫象牙的物品，取得飞行器后，飞到小岛上的隐藏武具店，与店中柜台左侧的店员对话，他就会把你手中的象牙改造成麻将牌。此物在战斗中使用会随机出牌消减敌人 HP，十分有趣。

山东济南　艾振

PS　太阁立志传 3　FP = 5

劝降：游戏中绝大多数大名都不会轻易投降，怎么办？不必为此烦恼，只需不断派人做朝廷工作，等到你的官位比你想劝降的大名高两级左右，OK，行了，俗话说：官大一级压死人，更别说两级了。不要犹豫了，立刻去他居城，选劝降中的"以官位压迫"，他会马上乖乖投降的，成为你的下属。笔者曾用此法在领土只有 20 来座城时劝降了所有大名。

四川乐山　杨斌

ARC　三国战记　FP = 5

妙打彻里吉：用诸葛孔明把彻里吉引至右下角(版边)，然后一直向前冲(→→A)，就可以一下一下的把彻里吉冲死。本法简单易学，且比一般打法(如：诸葛孔明四个必杀或一个黄石公加两个必杀都可轻而易举的解决彻里吉)多挣 10 万多分。本法妙处就在于此。

无耻加分法：总的来说，三国战记一共有五个地方可以无耻加分，具体位置如下：第一处在第二关的石头阵处，玩家到此应紧靠版的左边不向前走，这样就不会把石头引出来，石头不出来，小兵就源源不断一个接一个地出来应战，接下来，不就可以……；第二处在第三关，当王平为你让路后，你向下走，就来到另一个所在，此时你会发现面前有几排路角和一些弓箭手，把路角打烂及弓箭手打死后，就会发现面前两辆战车，把上面的那辆打烂，留下下面的那一辆，然后就可以无耻加分了；第三处依旧在第三关，在一个洞中加了七星灯及张陵剑后出来，便会发现面前两道路障，跳过第一道，可看到前面有三辆战车和两个弓箭手，把弓箭手用火烧死，然后站到版的右下方就可以……(可惜此处每次出人太少，一次一个，唉！真急人。)；第四处，仍是在第三关，把孟忧打死后向前走，出来会发现四个小兵(单挑)，把小兵打死后又有三批小兵，把他们一一消灭后向前走，不久就可看见前方三排路角拦路，把前面两排打烂，然后回到版边左下角就行了；第五处在第六关许楮那一关，此处 2000 年第 2 期《电软》已有详细介绍，在此无须赘述了。(还有一点需要说明的是，加分并不是无限的，当分加到某种程度以后，人就会突然不见。如此这般，还站在那儿干什么，只有往前走呗！)

河南上蔡　要分不要命的青城逍遥浪子　陈金磊

SS　龙之力量 2　FP = 6

可怕的雷击术：一些法师类武将升到较高级别后会修炼出"雷击"这项特技，属性为攻击敌全体，施法时发出多道闪电分别劈向敌士兵和敌武将。但如果在敌士兵全灭后才使这招，则多道闪电将汇成一股强力闪电劈向敌武将，一击之下能将体力较弱的敌武将打倒甚至劈死，威力煞是惊人！

汕头　雷神之锤　洪洋

SS　龙之心　FP = 5

地下暗道：有些草堆人可以从中穿行而过，用火药箭等可燃物将草堆引燃后地面会出现一个坑，从这个坑下去可以到达地下暗道，里面有很多好东东，当然敌人也不少。

广东汕头　地道战专家　洪洋

SS　全日本职业摔角～真人出场　FP = 4

迅速增加 FANS：按一般打法增加 FANS 很麻烦，就算要出招牌大技，FANS 也不过增加 10 至 15 个。其实只要进行"场外乱斗"，连续使用"铁柱攻击"(就是拉对手去头撞擂台边柱啦！)，每次能增加 15 个 FANS，不消几下便能将 FANS 数加满至 100(每局最多可以赢得 100 个 FANS，FANS 数可以累计带往下一局。)。此法亦可迅速折断对手颈骨，实在是一举两得，一箭双雕，一招鲜吃遍天……

HYPER1 号和 HYPER2 号乱入：身体两处 100%骨折将导致强行中止比赛(STOP)；被关节技制服无法忍受会告饶投降(GIVE VP)。在 FANS 数加满 100 的前提下，不要用压倒对手数秒的办法而以上述两种形式打败对手，连续几次后 HYPER1 号或 2 号就会在第 3 至第 9 名对手之间随机乱入，代替原对手向你挑战。1 号倒地也罢了，那 2 号出招之快速阴毒简直匪夷所思，在下曾被其一招打断四条骨头，真是@ # $ * !?

使用 HYPER1 号和 2 号：在双打模式下，按住 L 键不放再决定选手可选出 1 号；按住 R 键不放再决定选手可选出 2 号。

广东汕头　玩了数小时后满耳都是骨折声的　洪洋

南京新世界

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮费
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1050 元	50 元	6 寸液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	300 元	30 元
任天堂彩色手掌机	650 元	40 元	步步高 16 位机	160 元	40 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟)				1750 元	50 元

本中心备有大量卡通 CD、动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信邮购部索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:小霸王游戏机跳舞地毯(送游戏机一台+卡)单价:150 元 邮费:30 元

本公司专业批发、零售次世代(世嘉 **DC**、索尼 **PS** 和 **PS2**)主机、光碟机以及 **GB** 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界中央门总店	地址:南京建宁路 27 号	电话(传真):025-5504672	联系人:丁小姐
南京新世界新街口商店	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:高小姐
南京新世界太平南路店	地址:南京白下路 218 号	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界夫子庙商店	地址:南京建康路 185 号天宇市场	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼销售店	地址:南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真):025-3227953	联系人:谢小姐
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高 峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路 23 号	电话:3227953 邮编:210008	联系人:卫小姐
南京新世界城南维修部	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:唐小姐
南京新世界城北维修部	地址:南京中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:陶先生

南京新世界经营总部:纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系,查询:
联系人:卫先生、颜先生 TEL(FAX):(025)5633814 5621582 5504672 地址:南京建宁路 27 号

邮购征订

亲爱的读者朋友:您好!为了感谢多年来您对我社的支持与帮助,我社现推出**“回报读者爱心,夏季大赠送”**行动!具体动作如下:

图书目录	单价	光盘目录	单价
电玩俱乐部(1)-(4)	12.80 元	苍穹守护者	38 元
动漫之星	12.80 元	梦幻战士(游戏酷)	36 元
超级玩家	20 元	彪马街头足球	38 元
PC 游戏宝典	18 元	战国风云	28 元
美丽	18.80 元	武士魂	35 元
靓丽	18.80 元	千喜贺龙年	28 元
电子游戏新攻略	16.80 元	上海 2000	30 元
微型计算机合订本(下)	20 元	超级解霸 5.5	38 元
家用电脑与游戏机(合订本)	19.80 元	侏罗纪圣战	28 元
电子游戏通鉴(上)	19.80 元	麻烦大了	38 元
		虚幻世界	38 元

以上各种书刊[买一赠一](购其中一册可以任选其中另一册为赠品)

*凡一次性购书满 50 元者,可获赠以上任意一种光盘
*凡一次性购书满 100 元者可获赠以上任意两种光盘;或一种光盘加一册书

图书目录	单价	光盘目录	单价
电子游戏原画设定(1)-(7)	25 元	电脑游戏最新指南与攻略	22 元
色彩王国(带盘)	25 元	游戏之王	28 元
星球大战	26 元	98 电脑游戏通鉴(上)	21 元
街头霸王	28.50 元	PC 游戏世界	22 元
土星特辑	25 元	电脑游戏兵法集	20 元
NBA2000 收看指南	26.80 元	98 电脑报合订本(上/下)	32 元
硬件新地带	22.80 元	电子报合订本	35 元

以上各种书刊[买一送一](购其中一册可以任选其中另一册为赠品)

邮购注意事项:

1、所购各种书刊、光盘免收邮费:但每本书需加 2 元挂号费;带光盘的加 4 元挂号费。您的详细地址、姓名、邮政编码一定要写清楚。
2、汇款请到当地邮局办理。请在“附言栏”中写清楚:
我要邮购哪本书、要求赠哪本书、要求赠哪张光盘。定价多少?
3、邮购地址:北京市朝阳区甜水园北里 16 号楼图书市场 130 号
4、收款人:《春城书社》 薄国庆
5、邮政编码:100026

谢谢广大读者对我们的惠顾! **北京春城书社** 2000 年夏

颐丰高达游戏机专卖店

当您心爱的游戏机光头出现不读盘,挑盘,读盘不畅等症状时。一般只需常规清洗及调试后既可恢复正常。颐丰高达以50元的低价还您 PS 机一颗明亮的眼睛。

专业维修索尼机(PS),土星机(SS)。

维修价目表

1. 常规清洗光头:25 元	2. 常规调试光头:25 元
3. 换光眼: 35 元	4. 维修电源故障:20 元
5. 维修卡槽故障:40 元	6. 维修主板:40~120 元

经营各种型号 DC、PS、SS、GB、16、8 位游戏机

配件价格

1)PS 原装震动手柄:95 元 2)跳舞地毯:45 元
3)PS 2M 记忆卡:30 元
4)PS 原装拆机件光头/ PS 原装光头:405 元/290 元
5)JVC/三洋 原装光头:100 元/80 元
6)SS 美版原装手柄:60 元

因配件种类繁多,在此不一一累述,请来电询问或来信索要价目表。

提供千余种游戏软件、动画 VCD、CD 及日本超新偶像剧各种游戏机,周边配件,软件及维修详细价目表免费馈赠

颐丰高达以特优的质量、特低的价格欢迎您的惠顾!

联系电话:67161723 13001911588
联系人:薛小姐
地址:北京市崇文区
东花市斜街 31 号(邮购)
邮政编码:100062



北京天安游戏王国土星SS邮购价目表

模拟:RPG 战略:SLG 冒险:AVG 益智:ETC 体育:SPG 格斗:FTG 射击:STG 过关:ACT

SS模拟 RPG	1. 飞龙 RPG(4CD);2. 七星斗神;3. 万兽之王;4. 仙剑奇侠传;5. 冒险少女;6. 恋之魔法学园;7. 天外魔境(2CD);8. 人神大战;9. 白发魔女(2CD);10. 女神骑士团;11. 卡片召唤师;12. 魔法骑士;13. 真说武道士烈传;14. 公主王冠;15. 恶魔城月下夜想曲;16. 魔导物语;17. 光明盛柜;18. 足球 RPG;19. 银河之星Ⅱ(2CD)20. 守护英雄;21. 真女神转生(2CD);22. 黑暗救世主;23. 破亡之舞;24. 救火奇兵;25. 格兰蒂亚(2CD);26. 精灵王纪传;27. 幻想水浒传;28. 古物降临传;29. 光明Ⅲ·王都巨神;30. 受阻击的神子;31. 冰雕的邪神宫;196. 时之道标;217. 银河之星Ⅰ;233. 鬼太郎;234. 七风岛物语(2CD);248. 燃烧冒险;253. 轮回转生轮舞曲(2CD);256. 辉之水晶传说;265. 公主传说;270. 仙窟活龙大作战(2CD);289. 暗黑之种;290. 超斩魔奥意;291. 魔术师传奇;293. 剑与魔杖;294. 依苏全集;295. 格兰帝亚博物馆;309. 吉伦大冒险;320. 魔剑美神Ⅰ;330 以剑对笑;348. 正义之文章;355 冒险活剧;376. 梦幻之星合集;380. 银河少女警察(3CD);390. 龙的五千年;391. 失落的古代文明;392. 王国传说Ⅱ;403. 钻石全集;404. 英雄志愿;412. 格兰蒂亚体验版;417. 魔剑传说;418. 爆笑艳园。
SS战略 SLG	32. 太平洋之岚;33. 命令与征服(2CD);34. 基兰的野望;35. 基兰攻略指令书;36. 三国志Ⅴ;37. 魔兽争霸Ⅱ;38. 少年军团;39. 皇家骑士 SS 版;40 水浒天导 108 星;41. 三国志孔明传;42. 炸弹人战斗;43. 大航海时代Ⅱ;44. 信长野望将星录;45. 板本龙马;46. 龙之力量Ⅰ;47. 龙之力量Ⅱ;48. 毛利援救;49. 太阁立志传Ⅱ;50. 提督的决断;51. 三国志英杰传;52. 千年帝国的兴亡;53. 樱花大战Ⅱ(3CD);54. 机器人大战 F;55. 机器人大战 F 完结篇;56. 梦幻模拟战Ⅰ+Ⅱ;57. 梦幻模拟战Ⅲ;58. 梦幻模拟战Ⅳ;59. 梦幻模拟战Ⅴ;189. 樱大战Ⅰ(2CD);200. 大战争;214. 银河英雄传说;218. 罗德岛战记;223. 皇家骑士团Ⅱ超任版;236.SRPG 工具室;250. 巴洛克;259. 尼罗河之夜鸣;274. 皇龙三国演义;282. 惑星强袭;288. 圣神传;306. 三国志读本;386.SD 高达 G 世纪;393. 大航海时代外传;398. 三国志 4。
SS冒险 AVG	60. 幽灵(8CD);61. 圣诞节 3(4M 加速 3CD);62. 急样特急(2CD);63. 真宫寺物语(2CD);64. 暗之追踪者;65. 盗墓者;66.D 之食卓(2CD);67. 恸哭;68. 生化危机;69. 月花雾幻潭(2CD);70. 异灵(4CD);71. 钢铁女友(2CD);72.EVE Ⅱ(2CD);73. 少女革命(3CD);198. 邪神降临;222. 压缩空间;226. 密斯特;227. 时空游侠;251. 碧奇魂;254. 潜到伦敦塔;267. 街(真人版 2CD);273.EVA 第二印象;276.3X3 只眼(3CD);277.13 目侦探;287.LINOA3;296. 战地医院(2CD);299. 野野村病院;300. 深层恐惧(2CD);304. 乌鸦;311. 病毒(2CD);314. 月下摇篮曲(3CD);322 猫怪盗;366. 时空转移之少女(3CD);377 太郎丸;411. 神秘世界;413. 真实世界;416. 百物语(2CD);422. 黑之断章;432. 玛丽工作室(2CD);433. 真说梦见馆;450. 金田一少年事件薄。
SS射击 STG	74. 武装雄师Ⅰ;75. 武装雄师Ⅱ;763D 火凤凰;77. 怒首领蜂;78. 太阳表决;79. 世嘉三合一;80. 疾风魔法大作战;81. 最高力量(对光枪);82. 妖霸天下(对光枪);83. 华丽击落王;84. 紫炎龙;85. 新海底军舰;86. 高达Ⅰ颤栗的微笑;87. 高达Ⅱ苍之受继者;88. 高达Ⅲ制裁者;89. 越南战役;90. 闪电出击Ⅴ;91. 超时空要塞(2CD);92. 雷电Ⅱ;93.1945 Ⅱ;94. 海底大战争;95. 飞龙Ⅱ;96. 音速合集;97. 死亡之屋(对光枪);98.VR 战警Ⅱ(对光枪);99. 极地坦克;100. 卡普空Ⅰ击落王时代;101. 电脑战机;102. 战区 51(对光枪);103. 苍穹红莲队;104. 高达 Z 前篇;197. 究极虎;216. 空牙外传;232 独立日;244. 翼形;258. 米高美射击;261. 斗魂战记;262. 人造人间(对光枪);268. 天蛛战机,269. 空牙 2001;279. 棉花小魔女;297. 性感沙罗曼蛇;301DOOM;312 逆鳞弹Ⅱ;321.1945 Ⅰ;323. 紫炎龙;331.VR 特警Ⅰ(对光枪);332. 战国传说;337. 快乐兵蜂;342 游戏天国;343. 太空战斗机外传;344. 射击方块;349. 武装飞鸟;350. 魂斗罗Ⅰ;351. 首领蜂;;352. 荒风射击;358. 西部枪手;359. 逆鳞弹Ⅰ;362. 飞行船Ⅱ;363. 闪亮银枪;368. 超级沙罗曼蛇Ⅲ;369. 武器射击;372. 沙罗曼蛇合集;378.G 点射击;382.18 岁战机;394. 山姆历险;395. 暴力计程车;439. 加尼加飞机;449. 攻击苏联;451. 特搜机动队;454. 杀人出租车;455. 重装机兵Ⅱ。
SS体育 SPG	105. 湾岸赛车真人版;106. 冬季十项全能;107.97NBA;108.98LIVE;109.98 法国世界杯;110.98FIFA;111.98SOCCER;112.Q 版赛车公园;113.TT 摩托;114. 世嘉拉力;115. 危机制造者;116. 篮球飞人;117.98 世界杯足球 S98;118.GT24 小时赛车;119. 极品飞车;120. 美少女桌球;195.97 首都高速;199. 州竞艇;213 梦游美国;239. 美女桌球(2CD);242. 太空四驱车;243.04 赛车 J;245. 钓鱼世界;246. 爆钓日本列岛;247.IQ 追踪赛车;252.98NBA;257.98 美国赛车;272.96 冰球;281.96VGO 足球;285 花式滑雪;325. 温布尔登网球;326. 湾岸赛车动画版;328. 炎之射手;334. 赌马;338. 世卡足球;346. 电车 GOEX;347. 世嘉观览;353. 梦游美国巡回版;361. 战斗赛车;367.97FIFA;373. 城市赛车;387.Q 版野棒球;388. 世嘉拉力Ⅱ;389. 九六胜利足球;402. 九六日本野棒球;405. 立体方块拳击;419.97 胜利足球;427. 山卡赛车Ⅱ;430. 滑雪 ZAP!;441. 冬季十项运动;445.97 胜利赛马;459.VR 赛车;460. 兔宝宝赛车;469. 暴力摩托。
SS格斗 FTG	133.VG 格斗;134. 街霸 ZERO3(对 4M 加速卡);135. 街霸合集(2CD);136.X—MEN 对街霸;137. 真人快打 4;138. 斗龙传说;139. 口袋战士;140. 格斗人生;141. 零式格斗;142. 拳皇 97(对 1M 加速卡);143. 漫画英雄;144. 斩红郎无双剑;145. 街霸 ZERO Ⅱ;146.VR 战士对格斗之蛇;147. 饿狼传说(对 1M 加速卡);148. 天草降临(对 1M 加速卡);149.RB 饿狼Ⅴ(对 1M 加速卡);150.VR 战士大头版;151. 水浒演武风云再起;152. 漫画英雄对街霸(对 4M 加速卡);153.VR 战士 2;154. 拳皇 96(对 1M 加速卡);155. 豪血寺一族;156. 龙珠真武;157. 恶魔战士 3(对 4M 加速卡);208. 罗媚斗;209. 战斧格斗篇;237. 世界英雄;238. 神凰拳;240.X—MEN(对 1M 加速卡);305. 生与死格斗;316. 东京番外地(2CD);357. 斗士历史;410. 火热火热 7(对 1M 加速卡);434. 格斗外传;435. 制服传说;436. 全日本搏击;446. 斗神传 URA;453.VR 战士Ⅰ;457. 速攻生徒会;461. 超级格斗英雄;468. 美少女 120%。
SS益智 ETC	158. 初恋物语(4CD);159. 和你在一起(2CD);160. 插班生(2CD);161. 练习序曲;162.ROX;163. 牧场物语;164. 赌城;165. 恋之麻雀花札;166. 没法退还的爱(2CD);167.M 君的传说;168. 模拟城市 2000;169. 恶魔大富翁;170. 下级生(3CD);171. 皇帝游戏(2CD);172. 全国制服美少女Ⅰ;173. 全国制服美少女Ⅱ(2CD);174. 育成足球Ⅱ;175. 恋爱麻雀;176. 麻雀学园祭Ⅰ;177. 同级生麻雀;178. 首映日Ⅱ;179. 心跳回忆Ⅱ(2CD);180. 桃太郎道中记;181. 夏色麻雀;182. 樱通信;183. 海边麻雀;184. 同级生(2CD);185.Welcome to pia carrot 2(2CD);186. 街霸方块;187. 泡泡龙 3;188. 实战麻雀;190. 大江户;191. 摄影师动画版;192.P7 麻雀;193. 花组方块;194. 新七大发明;201. 魔女赌场兽神馆(3CD);202. 拼图;203. 麻雀 R;204. 麻雀Ⅱ;205.P5 麻雀;206.P6 麻雀;215. 花花公子;219. 妖精战士(2CD);220. 美少女麻雀;224.P2、P3、P4 麻雀;225. 虹色青春;228. 嗜喱方块;229. 妖精麻雀;230. 诞生 S;231. 捕物贴;235. 麻雀学园祭 DX;241. 初恋物语;255. 大牌砦;260. 美少女雀仕(2CD);271. 麻雀狂时代放课后编;283. 暴龙世界;302. 政界立志传;303. 安室美奈惠;310. 新模拟公园;317. 模拟动物园;318. 便利商店Ⅱ;319. 森高千里(2CD);324. 电脑天使;329. 心跳回忆纪念品;333. 科学幻想(2CD);336. 帝国反击战(2CD);339. 美少女画线;341. 神奇世界;354. 阻击千金小姐;356. 忍者万丸;360. 樱桃小丸子;364. 麻雀狂时代(海边篇);370. 美少女麻雀Ⅱ;371. 世界饲养员;379. 爱之彩歌(2CD);383. 悠久幻想曲;385. 撤万麻雀;397. 模拟大厦;400. 琉璃色之雪;401. 同级生 IF;406. 喜欢你(2CD);407. 滕崎诗织;408. 悠久幻想曲限定版;409. 卒业;414. 心跳回忆真人版;420. 幻影魔法;421. 策略战士;424. 新机动战舰(2CD);425. 机动战舰;426. 恋爱天使;431. 美女俱乐部;437.VR 战士 CG+音乐集(4CD 可单卖分 ABCD);438. 图片写真集;440. 樱花大战蒸汽篇;443. 蜡笔女神;452. 首映日限定版;456. 人生剧场Ⅱ;466. 音乐先生;467. 房客战争;442. 铁路大亨;444. 卒业 2;465. 青海来的少女。
SS过关 ACT	121. 暴龙;122. 一切从历史开始;123. 三勇士;124. 龙与地下城(对 4M 加速卡 2CD);125. 超音速鼠 R;126. 索尼克合集;127. 伟大的龙珠传说;128. 吞食天地;129. 新忍传;130. 花小路大作战;131. 洛克人 X4;132. 快打刑事;207. 列岛振撼;210. 蝙蝠侠;211. 洛克人 8;212. 骨头先生(2CD);221. 高达一年战争过关版;249. 侏罗纪公园Ⅱ;263. 口袋冒险;264. 鬼屋 ACT;266. 卡普空 2 魔界与骑士;275. 梦精灵;278. 街头战士;280. 洛克人大冒险(3CD);284. 孤高英雄;286. 炸弹人世界;292. 月影村的怪物;298. 鬼斩忍法贴;307. 破坏领域;308. 野狼威利;313.3D 索尼克;315. 特殊部队 3;327. 毁灭行动;335. 热血亲子;337. 七喜先生;365. 索尼克Ⅱ;374. 电梯大盗;375. 远离战区;381. 魔法草蜢;384. 米老鼠与唐老鸭;396. 蚯蚓战士Ⅱ;399. 四狂神物语;415. 鳄鱼仔;428. 幻影战士;429. 庆应游击队活剧篇;447. 大力神;458. 雷曼;462. 旅鼠冒险;463. 斗斗虫;464. 晰蜴人世界;470. 忍空。

长期现货供应以上优质软件 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数其它未登游戏可预订。

特别服务:音乐 CD、动画 CD 等编辑、剪接,可将所有喜爱的歌曲放至一张 CD 盘上,制作 30 元/张。注:自备原盘。

来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282

北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。

酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。

三里河第二分店地址:乘 13 路、21 路(三里河东口下车),烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。

甘家口第三分店地址:乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车,甘家口大厦南 200 米即是。

★天安
雍和宫
北
交道口
北新桥
东直门
107 北新桥站
东四
红霞影院
北
413
402 站点
酒仙桥商场
百货店
天安★
酒仙桥市场

哈尔滨 八神 电玩专卖店

为感谢广大顾客对八神的关怀与支持，我店现推出系列商品低价酬宾活动，每位前来的顾客都会得到不同的惊喜，莫失良机。欢迎省内各地批发商恰谈业务。

批发零售：★PS2(全套现货)、DC(软件齐全)、PS(型号齐全)、SS、MD 机等。
★彩色牧羊人掌机、彩色 SNK 掌机、GB 掌机(彩色、萤光、黑白、超薄型)现套餐销售。
★以上各种机型周边配件齐全，千余种软件及 VCD 动画片，供您选购。

特色服务：★高价回收二手货游戏机并办理以旧换新及代卖业务。
★本市对换，出租 GB、MD 卡。
★专业维修各种游戏机，价格低、速度快。
★快速办理全国邮购业务。
★知名 PS 游戏攻略书及多种游戏人物钥匙扣及挂画。

售后服务：**原装正品、保修三个月、终身维修**

新消息：本店现开展足球比赛活动，望广大足球爱好者踊跃参加对抗、挑战再现球场风云，娱乐锻炼竞争必中在奖。欢迎电话垂询。

地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区黑山街 102 号
“八神电玩专卖店” 邮编：150001
电话：(0451)2650269 联系人：张强
(外地顾客在哈火车站乘 7 路、8 路、109 路、63 路汽车在革新街下车)

7、8、63、109 革新车站
革新街 黑山街 奋斗路 巴陵街 102 号

天津 新光 大明 游戏机专卖联合推出

批发另售：
1、索尼 PS、土星 SS，各型号主机及周边配制(老节目 3 张/10 元)
2、彩色、夜光、黑白 GB 机(百余种卡)
3、十六位世嘉Ⅱ型机(全兼容、双制式)(百余种节目)
4、八位机(50 元/台)学习机(95 元/台)(百余种节目)
5、日本动画卡通片(百余种节目)

欢迎国内软件及各种游戏机配置直接厂商合作 13802089809

服务：专业维修并收购索尼、土星、超任、GB、世嘉机、卡

十一年的经营史，您会感到有信誉和安全感，每天都有新产品，每天都有新节目。

新光专卖：和平区滨江道 91 号
电话：022－27128075 劝业至解放桥中间
大明专卖：天津商场对面麦当劳前 100 米
电话：022－27263218 南开三马路 51 号

安徽合肥 游戏之屋 电玩专营店

本部创建五年来深受广大玩友支持，现重新调整，扩大经营，诚邀各地商家前来洽谈合作事宜。以我们多年的信誉，超低的价格和完善的售后服务体系，请您尽快的加入我们游戏之屋连锁销售行列中来吧！

☆本店现有专业维修人员，修理各种型号 PS、SS 及主机光头，凡 PS 光头无缺损者，100 元全套修复，并保质 3 个月，无效果退款。
☆本店提供品种齐全的 PS、SS 游戏光碟，品质上乘，欢迎免费来信索取目录。
☆本店提供大量日本卡通 VCD，及日剧系列，特别新进八十余款日本动画音乐 CD 碟，欢迎广大玩友免费索取目录，踊跃购买。
☆本店特价 TV 跳舞毯：98 元/只；PS 舞毯：40 元/只，邮费 5 元。
☆SS、PS、DC、GB、MD 周边配件，一应俱全，质量三包。
☆特别承诺：邮购客户汇款收到后七日内确保准确让您接收，15 天内产品有质量问题无条件退换。
☆来信请写清回邮地址，姓名，并附回邮信封，谢谢您的合作。

☆地址：合肥市**红星路 36 号**(商之都向东 80 米)
邮编：230001 电话：(0551)2661691 联系人：杨健

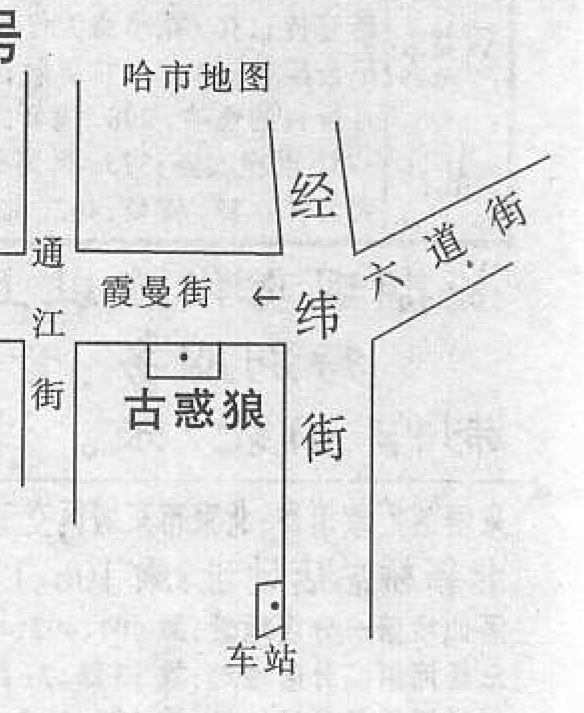
哈尔滨 古惑狼 游戏机专卖 大庆

主营：DC、PS(型号齐全)、SS、GB 机，数百种游戏软件，齐全的周边配置。

※买游戏机保修肆个月，终身维修，保证日本原装，光头两年内免费维修。

本店特色：开办二手货市场，兑换主机，兑换 GB 卡，办理外地邮购，出售二手 PS、SS 机(不是返修机)，专修游戏机，立等可取，价格低。

地址：哈尔滨市道里区霞曼街 97 号
(经纬街与霞曼街交口处)
电话：0451－4672142 4688915
邮编：150010 联系人：张强、晁焕新
外地顾客在火车站乘 21 路汽车到高谊街下车往回走
大庆店址：大庆市让区北方市场容围大厦 4 号门市
电话：5190992 联系人：高德来





沈阳·小陆游戏机专营店

批发 零售 邮购 专修

（诚招各地区分销商）

※邮购、零售兼批发总店地址（汇款单填写地址）：沈阳市铁西区南八中路78号（铁西区南八中路与保工街交界处路口东100米）收款人：陆红疆 邮编：110023 电话（传真）：024－25850632

※五爱批发总店欢迎您惠顾！地址（此地址勿邮汇款）：五爱东区电器精品屋746档、745档（金城大厦斜对面）、南区购物城126档，负责人：陆红疆（先生）、张辉（女士），批发电话（0）13609892121 电话（传真）（邮购免打）：024－24141448（745档）24127840（126档）。

※本店诚招各地区分销商；熟悉本广告内容，有一定工作经验的营业员、保管员、财会、计算机操作员等，试用期满待遇优厚，（面试）。

☆原装索尼主机，配置（原装主机＋双手柄＋电源＋记忆卡＋AV线＋电源线＋说明书＋保修卡＋任选5张碟）7501主机1250元/套；9002主机1150元/套；9003主机/1200元/套；☆原装SS主机（原装主机＋双手柄＋电源＋1张原版碟＋5张碟＜任选＞＋说明书＋保修卡）售价680元/套，主机邮费50元/套。☆SNK彩色16位掌机＋原版卡1盘（拳王R2、饿狼传说、超南战役、泡泡龙、网球SNK对街霸等任选其一）售价980元，邮费20元。☆GB彩机/荧光机/超薄机/GB普机 售价为：650元/400元/320元/240元。

特别推荐：PS Ⅱ代机（主机＋原装手柄＋原装记忆卡＋原版游戏碟一张＋随机碟一张）售4800元/套；**DC套餐**（原装主机＋原柄＋原装记忆卡＋振动卡＋2张原版碟，索尼克（固定）＋以下任选一种（VR 2000、首都高、电脑战机、死亡之屋、快打刑事）售2380元，邮费80元；PS电脑手柄连接器45元，邮费20元/每种。

我店已开展DC碟换碟业务，面向全国，原则：换碟费50元/次，低价换高价碟找差价，高价换低价碟不找差价但保值。电脑记录，确保无误。99格斗王400元，刀魂430元，世嘉拉力300元，街霸Ⅲ 560元，索尼克200元，漫画英雄对街霸350元，蓝刺330元，VR战士Ⅲ 190元，间谍430元，月夜之潭430元，职业足球创造会Ⅱ 570元，快打刑事Ⅱ 420元，VR射手2000 450元，鬼屋外传420元，光明与黑暗430元，苍钢之奇兵390元，梦幻模拟战370元，首都高440元，生化危机Ⅱ 400元，莎木（限定版5CD）630元，D之食卓Ⅱ 490元等。

二手电视集锦：①15吋NEC彩监，八～九成新，有RGB及AV端子输入，质量可保，画质清晰，可接各种游戏机是你明智的选择，售价550元/650元（平面直角）/750元（可看电视）；②东芝炮（重低音）N制电视，29吋/25吋/15吋（超平面直角）售价：1200/880/450元。

舞垫集锦：①地板式舞垫：质硬感觉如街机、脚踏后地板闪灯，售价420元，邮费50元；②TV舞垫：可直接与电视相连，内有歌曲和游戏，是中央电视台动画城指定奖品，售125元，邮费15元；③PS、PC跳舞地毯：无灯/头闪灯/全闪灯，售价50元/55元/65元，邮费20元。

本店是首家在东北开展维修业务的老店，技术全面，专修主板、光驱、电源板等故障，收费合理，一般故障立等可取。全新JVC光头 售100元，全新PS光头售480元。

精典日本动画片原声、中文字幕、有精美包装，邮费15元，价格电询！

名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数	名称	CD数
新世纪福音战士	13CD	超时空要塞7(剧场版)	1CD	福星小子－爱星球之梦	2CD	高达X	17CD	地狱先生TV版	16CD
新世纪福音战士	4CD	头文字D，99格斗王	9CD，1CD	恐怖宠物店，烈火之焰	2CD，14CD	特搜机动队，DNA2	3CD，5CD	银河醒目女－机械女神	3CD
世界末日，X－战记	2CD，2CD	相聚一刻(剧场版)	1CD	金田一之歌剧院的幽灵	2CD	魔法骑士(剧场版)	2CD	太阳之船，巴别二世	1CD，4CD
3x3只眼Ⅰ，铁腕	4CD，4CD	勇者王，机动警察(剧场版)	17CD，2CD	侍魂－阿斯拉斩魔传	2CD	银河英雄传说(剧场版)	2CD	魔法少女砂沙美	9CD
3x3只眼Ⅱ圣魔传说	3CD	新吸血姬美夕，真孔雀王	12CD，2CD	Q版女神－小事都方便	6CD	星界之纹章 vol.1－3	4CD	圣斗士－最终决战	1CD
青之六号	4CD	浪客剑心，太空战士Ⅷ	12CD，1CD	ZZ高达，强殖装甲	16CD，1CD	不可思议游戏	2CD	未麻之部屋，铳梦	2CD，1CD
冒险少女－娜汀亚	2CD	浪客剑心(续)，妖精战士	14CD，2CD	高达0083－战士之黄昏	6CD	机动战士高达G	17CD	机动战舰(剧场版)	2CD
罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	宇宙骑士TV版	16CD	天地无用之炎夏圣诞	2CD	Turn A(倒A)高达	8CD	不可思议游戏(延续篇)	6CD
电影少女	3CD	CLAMP学园侦探团	16CD	天地无用之IN LOVE2	2CD	秀逗魔道士(魔剑美神)	3CD	银河战国群雄传	18CD
超时空要塞之可曾记起爱	2CD	真夜中的侦探，Z高达	6CD，17CD	五星物语，北斗之拳	1CD，2CD	新秀逗魔道士	9CD	大运动会，通灵公主	6CD，6CD
超时空要塞Ⅱ，游戏王	3CD，5CD	超时空要塞D7，地裂	4CD，1CD	幽游白书，暗黑破坏神	24CD，3CD	GTO－麻辣老师	12CD	时空转抄，亚里安	6CD，2CD
超时空要塞PLUS	4CD	圣斗士星矢－真红少年	1CD	幽游白书(剧场版)	2CD	Weiβ－白色猎人	9CD	相聚一刻(剧场版)	1CD
超时空要塞歌集，十兵卫	1CD，3CD	新世纪龙之子，樱通信	6CD，6CD	银河英雄传说第四辑	12CD	魔法阵都市，幽灵公主	11CD，2CD	无限地带23，东京巴比伦	6CD，1CD
浪客剑心之追忆篇	4CD	真女神转生，女恶魔人	2CD，8CD	JOJO冒险奇遇	3CD	金田一之少年事件簿	13CD	星界之纹章 vol.4	1CD
我的女神，守护月天	3CD，11CD	高达W，高达F91	18CD，2CD	少女革命，能量宝石	3CD，1CD	不可思议游戏－朱雀篇	10CD	流星花园(花样少年)	18CD
迷宫物语	1CD	高达W之无尽的华尔兹	2CD	圣斗士－黄金苹果	1CD	－青龙篇	9CD	高智能赛车，听到涛声	4CD，1CD
心跳回忆OVA	2CD	高达之逆袭的夏亚	2CD	少女革命，电脑战队	13CD，2CD	圣子到BOY，枪神	12CD，13CD	霸王大系龙骑士	6CD
AD警察，恐怖宠物店	3CD，2CD	高达08MS小队，橙路	1CD，16CD	艾狄龙战将，特遣队	7CD，4CD	高达08MS小队	6CD	新吹波动危机	7CD
超魔神英雄传	25CD	高达0079，高达0083	6CD，2CD	接触(大学篇)，TO HEART	2CD，7CD	高达0079(TV版)	9CD	橙路－想回到那一天	1CD
火魅子传，名侦探柯南	6CD，7CD	高达0080，圣传	3CD，2CD	彼男彼女的故事	7CD	超时空要塞(TV版)	12CD	刻之大地，万有引力	3CD，2CD
剑风传奇，网中之鱼	5CD，1CD	高达W之战场回忆	4CD	兽兵卫忍风帖，绝爱	2CD，1CD	逮捕令 vol.1－4	4CD	绀碧舰队，星方武侠	2CD，6CD
青空少女战队，神剑传	4CD，2CD	樱大战1－4	2CD	攻克机动队，孔雀王Ⅱ	2CD，3CD	猛鬼学园，斗神传	6CD，2CD	口袋怪物，妖界魔女	2CD，1CD
头文字DⅡ，爆炎一族	5CD，2CD	城市猎人之百万黄金阴谋	1CD	柯南之		神秘世界2，街霸2	4CD，2CD	柯南，钓鱼－武藏传	14CD，9CD
爆裂时空MAZA	9CD	城市海滩之战	1CD	连续两次杀人事件	2CD	爆裂吸血鬼，超神姬	3CD，1CD	圣斗士黄金十二宫前篇/后篇	12CD/12CD
银河英雄传说，碧奇魂	55CD，6CD	爱与宿命的连发枪	2CD	来自黑暗组织女子	2CD	新天地无用，98格斗王	9CD，1CD	圣斗士－众神之激烈战斗	1CD
碧奇魂(完结篇)	7CD	便衣女警	2CD	引爆摩天楼	2CD	大友克洋 Memorios	2CD	网络争霸战，寒冷前线	1CD，1CD
GS美神 极乐大作战	15CD	99版寒羽良之末日	2CD	14番目之标地	2CD	生化危机，最游记	1CD，1CD	相聚一刻前篇/后篇	16CD/16CD
COEBOY BEBOP	9CD	天才犯罪教授	2CD	世纪末魔术师	2CD	课长王子，网络战士	1CD，3CD	快刀乱麻，魔法舞台	1CD，9CD
天使2代，天空战记	1CD，3CD	LAIN(铃音)，GS美神	5CD，1CD	银河少女警察，乱马1/2	1CD，2CD	灵魂力量，炎之记忆	9CD，2CD	魔术士奥梵Ⅱ，亚里莎	1CD，1CD
圣斗士—北欧篇	9CD	吸血姬美夕，魔装机神	2CD，6CD	魔术师奥芬，宝魔猎人	9CD，3CD	大友克洋－老人Z	2CD	神秘世界3，装甲骑兵	6CD，18CD
安达充－阳光普照	1CD	水晶国传说，守护月天	3CD，7CD	高达V	17CD	暗之海、月之影－双胞少女	2CD	铁男，战国魔神	6CD，13CD

精装版音乐CD，彩纸单盒包装，是动画谜珍藏佳品。邮费15元，价格电询！

97女神事务所，单面精选	1CD	名侦探柯南单曲大集合	1CD	罗德岛战记/TV版英雄骑士传	3CD	电影少女－原声集	1CD	圣斗士歌唱精华集	1CD
银河英雄传说精选合辑	1CD	机动战士主题歌集，生化危机	1CD	电视卡通主题歌总动员	1CD	侍魂NEGEO64原声集	1CD	电影少女原声集	1CD
可有记起爱，樱花大战	1CD	99年卡通单曲排行榜	1CD	新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集	1CD	寄生虫都市原声集	2CD	幽游白书歌唱大集合	1CD
樱花大战2/歌谣全集	1CD	超时空要塞精选集	1CD	99年卡通合辑VOL.Ⅰ.Ⅱ	2CD	拳王99/原声合辑	2CD	魔神英雄传单曲精选集	1CD
MACROSS PLUS原声带Ⅱ	1CD	超时空要塞TV版主题歌/插曲总动员	1CD	宫崎骏歌集，太空战士Ⅷ	4CD，1CD	神行太保(BOY)原声集	1CD	头文字D歌唱精选集	1CD
罗德岛战记精选合辑	1CD	太空战士7重奏版	1CD	新世纪特别纪念版	2CD	GS美神主题歌集	1CD	名侦探柯南单曲大集合	1CD
灌篮高手主题歌/插曲总动员	1CD	97卡通主题曲精选	1CD	浪客剑心新版精选曲	1CD	高桥洋子Li－La新世纪礼赞	1CD	美少女战士大集合	1CD
纯爱手机，藤崎诗织	1CD	彼男彼女主题歌集	1CD	古灵精怪(橙路)LOING.HEART	1CD	相聚一刻主题歌	1CD	太空战士Ⅶ	4CD

精典日剧系列，有精美彩盒，塑封包装，是赠友及珍藏的佳品，均为中文字幕、日语发音，邮费15元，价格电询。

同一屋檐下Ⅱ，兄弟	13CD，12CD	鬼之栖家，恶女	12CD，12CD	恶女协奏曲，同窗兵	11CD，7CD	女医，一个好人	11CD，11CD
101次求婚，天使的工作	12CD，12CD	织田信长，悠长假期	2CD，11CD	高校之恋，新前程似锦	12CD，10CD	暗恋，戴面具的女人	12CD，10CD
恋爱季节，麻辣老师	12CD，12CD	邂逅，银狼怪奇	12CD，7CD	白衣天使，法医物语	12CD，9CD	冷月，玻璃鞋之恋	10CD，8CD
协奏曲，星之金币Ⅱ	10CD，14CD	茶堡四姐弟，沙滩小子	11CD，12CD	爱的真谛，成田离婚	10CD，10CD	青春时代，何日再相逢	11CD，13CD
最后之恋，平安夜	11CD，10CD	老师的奇遇，高校教师	13CD，11CD	思念总在分手后，爱因和平	12CD，12CD	高校恶作剧	10CD
男人35，世纪末之诗	11CD，12CD	恋爱世纪，猎艳男孩	11CD，12CD	神只是多一点，若叶小子	12CD，12CD	二千年之恋，美味关系	11CD，12CD
东京大学物语，午夜幽灵	10CD，12CD	远亲不如近邻，自从遇见你	10CD，13CD	十六岁新娘，恋爱暴走急	10CD，12CD	妙手情天，未满都市	16CD，11CD
人往高处爬，危险关系	13CD，11CD	未成年，邂逅	2CD，12CD	沉睡森林，完结时间	12CD，12CD	美丽人生，恋爱论	12CD，10CD
恋爱全集，美人	10CD，10CD	织田信长，主妇们犯罪	2CD，11CD	独自生活，理想之结婚	10CD，10CD	冰之世界，追爱一族	12CD，11CD

邮购地址（汇款单填写地址）：沈阳市铁西区南八中路78号 收款人：陆红疆 邮政编码：110023

天天 游戏专卖

天天宣言：我们不追求绝对的低价格，我们只追求特合理的质量价格比！

由于本店长期以来广告刊登内容均为攻略书，不知广大玩友是否以为本店只是一电玩书店。实际上本店是全面零售电玩类产品的综合店。经营内容如下：

一、PS 各种型号的主机和所有周边及所有软件(本店所备软件是极全的!!!)

二、PS2 及所有软件。

三、300 余种日本动画及日剧。

四、GB 彩机、薄机、周边及 200 多种彩卡，黑白卡。本店 GB 类特点是：所有单卡游戏均俱备，有记忆，而且价格低。

五、DC 和周边及 40 余种软件。

六、SNK 掌机及原版卡。

七、PC 周边及 300 余种简装正版软件(包括单个游戏及单个工具软件，合集游戏及合集工具软件。)

八、尚存十余种原版 N64 新卡，SS 原版盘。

本店自九四年五月一日开业至今，从 6 平方米的两节柜台发展至今天的 116 平方米的双店连锁，始终致力于质量高，价格低，品种全。最后，本店借《2000 年增刊》版面感谢全国广大玩友六年来对本店支持与热爱！

大攻略(邮费一律 3 元)	单价
太空战士 8 小说攻略(32 开 148 页全彩)	29 元
太 8 全流程攻略书，PS/PC 双用。(32 开 248 页全彩)	37 元
生化危机光枪版(32 开 129 页全彩)	20 元
阿兰多拉Ⅱ(32 开 143 页全彩)	25 元
妖精战士Ⅲ(32 开 140 页全彩)	25 元
寄生前夜Ⅱ(32 开 95 页全彩)	25 元
实况足球 4(32 开 100 页黑白)	13 元
盗墓者Ⅳ(32 开 112 页全彩)	26 元
生化危机 3 攻略书(32 开 156 页全彩)	25 元
放浪冒险谭(32 开 112 页全彩)	25 元
世纪末吸血鬼(32 开 119 页全彩)	25 元
修道院之谜(32 开 159 页全彩)	29 元
龙骑士传说(32 开 240 页全彩)	34 元
99 拳皇格斗技(32 开 145 页全彩)	26 元
99 拳皇连续技(32 开 151 页全彩)	26 元
燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	37 元
北欧战神(32 开 167 页全彩)	28 元
基联野望(32 开 96 页全彩)	20 元
盗墓者Ⅳ(32 开 190 页黑白)	28 元
午夜列车(32 开 96 页全彩)	25 元
大航海时代 4(32 开 143 页全彩)	26 元
心跳回忆 2 人物攻略(32 开 71 页全彩)	25 元
KONAMI 劲舞足谱 (32 开 217 页全彩送教学 VCD 一张附日本、台湾 DDR 大赛实况录像)	28 元
PS 新金手指第六弹(32 开 136 页黑白 300 种密码)	18 元
GB 口袋金、银攻略(32 开 296 页全彩。超详细，超完整)	40 元
GB 口袋怪物金、银完全攻略(32 开 87 页全彩)	20 元
GB 勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ(32 开 100 页全彩)	25 元
GB 牧场物语Ⅱ(32 开 100 页全彩)	25 元
过期游戏志(25,43,44,45,47,48,49,61,64,66,72,74,76,77,94,95,97,112)	30 元
彩虹 6 号(32 开 96 页全彩)	26 元
PC－泰伯利亚之日攻略(16 开 160 页全彩)	30 元
PC－西风狂诗曲 2 攻略(32 开 160 页全彩)	28 元
PC－战国风云攻略＋正版盘一张(32 开 400 页黑白)	28 元
DC 生化危机－维罗尼卡攻略	38 元

PS2、PS、DC 正版盘 邮费一律 10 元

PC 舞街 DTY－自添舞曲自创舞步	18 元
PS2 主机(大电源，AV 线，电源线，机座，8M 原装记忆卡，原版盘任选一张，原装振动手柄一个)。	5000 元
PS2－决战	690 元
PS2－铁拳 TT	690 元
PS2－R5	690 元
PS2－生或死Ⅱ	690 元
PS2－实况足球 2000	690 元
PS－太空战士八	780 元
PS－97 拳皇	360 元
PS－武藏传	370 元
PS－铁拳Ⅲ	370 元
DC 梦幻模拟战千禧版(1CD)	430 元
DC 神机世界Ⅰ(1CD)	420 元
DC 蓝刺(1CD)	380 元
DC 魔鬼电单车(1CD)	400 元
DC 世嘉拉力(1CD)	400 元
DC98 拳皇(1CD)	420 元
DC 空中力量(1CD)	410 元
DC 莎木(第一章横须贺 4CD)初回限定版	650 元
DC D 之食卓Ⅱ(4CD)初回限定版	580 元
DC 创造足球协会(1CD)	600 元
DC 生化危机Ⅱ(2CD)	450 元
DCVR 射手 2000(1CD)	450 元
DC 街霸 ZERO Ⅲ(1CD)	420 元
DC 苍钢奇兵(1CD)	420 元
DC 鬼屋Ⅱ(1CD)	420 元
DC 鬼屋外传(1CD)	430 元
DC 快打刑事(1CD)	430 元
DC EGG	400 元
DC 刀魂(1CD)	420 元
DC 魔剑 X(1CD)	420 元
DC 格斯拉Ⅰ(1CD)	210 元
DC 任性桃天使Ⅱ(1CD)	420 元
DC GT 赛车	420 元
DC 生化危机 代号维罗尼卡	600 元
DC 索尼克(1CD)	210 元
DC 电脑战机	420 元
DC 漫画英雄 VS CAPCOM(1CD)	400 元
DC ——DDR	450 元
DC VR 特警	270 元
DC 午夜凶铃	530 元
DC 疯狂出租车(的士)	420 元
PC 舞毯(带灯，送驱动程序及游戏一张)	55 元
PC 舞毯(全闪，送驱动程序及游戏一张)	65 元
PS 舞毯(带灯)	50 元
PS/PC 双用舞毯(带灯)	65 元
直接插电视舞毯	195 元

以上舞毯邮费一律 10 元

PS－振动椅垫(即能玩游戏，也能按摩)	280 元	40 元
PS－透明振动小摇杆	165 元	10 元
PS－北通小精灵摇杆	75 元	10 元
PS－透明小摇杆	80 元	10 元
PS－SS 大摇杆	155 元	15 元
PS－15 格记忆卡	30 元	5 元
PS－30 格记忆卡	45 元	5 元
PS－120 格记忆卡	65 元	5 元
PS－360 格记忆卡	95 元	5 元
PS－中文金手指卡	40 元	8 元
PS－英文金手指卡	40 元	8 元
PS－游戏机包	40 元	10 元
PS－机鼠标	50 元	8 元
PS－振动背心	156 元	10 元
PS－退堂振动枪	145 元	20 元
PS－北通铁手振动枪	65 元	10 元
PS－手柄四分叉	100 元	10 元
PS－赛车手柄	80 元	10 元
PS－专用振动方向盘	190 元	30 元
PS－PC 二合一 方向盘	280 元	30 元
PS－SS 二合一 方向盘	280 元	30 元
PS－吉它(加大 加重)	280 元	30 元
PS－原装振动手柄	110 元	10 元
PS－组装振动手柄	90 元	10 元
PS－格斗手柄	35 元	10 元
PS－制转	40 元	10 元
PS－绝招王手柄	95 元	10 元
PS－遥控手柄	145 元	10 元
PS－机鼠标	50 元	8 元
SS－中摇杆	95 元	15 元
SS－小摇杆	75 元	15 元
SS－原装手柄六分叉	290 元	10 元
SS－记忆卡	80 元	10 元
SS－制转	50 元	10 元
SS－4M 加速卡	110 元	10 元
PC－4D 方口，圆口双用鼠标	98 元	10 元
PC－4D 方口鼠标	95 元	10 元
PC－4D 圆口鼠标	96 元	10 元
PC－3D 方口，圆口双用鼠标	88 元	10 元
PC－2D 方口鼠标	28 元	10 元
PC－2D 圆口鼠标	28 元	10 元
PC－振动手柄(动作振)	210 元	10 元
PC－力反馈手柄(声音振)	135 元	10 元
PC－双飞燕烽火狂轮手柄	95 元	10 元
PC－双飞燕格斗士手柄	80 元	10 元
PC－MB623 手柄	80 元	10 元
PC－M621A 手柄	75 元	10 元
PC－耳机	48 元	10 元
PC－显示器 1 带 8	130 元	20 元
PC－键盘连接器	135 元	20 元

PS 游戏目录册(1300 种游戏) 小攻略目录册 8 元 2 元　动画 VCD 目录册(300 多种动画)2 元 1 元
PS 配件目录册 1 元 1 元　N64 卡目录册 1 元 1 元　PC 软件目录册(300 余种游戏及工具)2 元 1 元

一、敬告广大玩友：万勿在信中夹寄钱款。　二、请以下未收到邮件的玩友速与本店联系。

刘舒(宜宾)，梁君山(齐齐哈尔)，罗斌(上海)，徐欢(扬州)，赵凌云(天津)，胡钧(杭州)，李星(广州)，周满强(广州)，朱威(武汉)，莫子剑(桂林)，宜文慧(都匀)，庞涛(柳州)，赵惠平(宁波)。

地址：北京市东城区东直门内大街 149 号(106、107 路电车东内小街下车，24 路东直门内大街下车)　邮编：100007
收款人：汤卫民　电话：(010)84010216　电话：(010)69519621(邮购咨询热线)
通州区店：玉带河大街 147 号　联系人：田英珍

北小街　天天　东直门内大街　南小街

哈尔滨 伟鹏 电玩专卖店

本店一直以良好的售后服务以及优惠的价格，深受广大玩友的支持与关爱，现继续实行酬宾活动，并有精美礼品赠送。同时欢迎省内各地市批发商来洽谈业务。

批发零售：☆PS2(全套现货)、DC、PS(型号齐全)、SS(软件齐全)、MD机等。
☆GB、SNK、牧羊人等各种彩色、黑白手掌机，现特价套餐销售。
☆上述主机的配件及周边设备一应俱全，千余种游戏软件及多种VCD动画片任您选购。

特色服务：☆高价回收二手游戏机，并办理二手游戏机以旧换新及代销业务，外省邮购。
☆对换、出租MD卡、GB卡(限本市)
☆专业维修各种游戏机，收费低、速度快。

售后服务：原装正品、保修三个月，终身维修。

"绝不出售翻新机及更换光头的主机"

地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区平公街副3号宣西小区34栋 "伟鹏电玩专卖店"
邮编：150090
电话：0451－2716354
传真：0451－2716367
联系人：张伟 刘俊涛
(外地顾客在火车站乘89路、8路或63路汽车在十字街下车沿平公街向前走200米处)

大成街 伟鹏电玩 平公街 车站89,63,8 芦家街市场 十字街 平公街 宣化街

三颖电器商行

专业批发

总代理：索尼PS、电脑PC舞毯、世嘉MD舞毯
八位FC舞毯、直连电视机AB舞毯

手掌机：任天堂彩色GB机、超薄GB机、普通GB机
SNK原装彩色NGP掌机，索尼原装PDA机

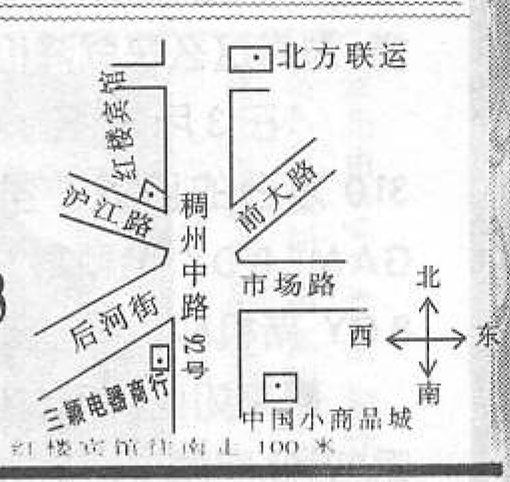
索尼PS机 一代：二代：一手的进货渠道，批发全国超低的价格

世嘉Ⅱ型机：总代理智力通幻彩，普通双制Ⅱ型机

本商行备有各种机器周边配件、GB卡带、MD卡带、FC卡带及PS软件各四百余种，应有尽有。本商行凭着座落于中国超大的小商品城对面的地理优势，拥有全国超旺的货源、品种，兼之全国超便利的交通运输，因此这里将是您进货超明智的选择，本商行竭诚与天下游戏商精诚合作，共同开拓电玩市场。另本店设有专业技术人员进行调试及维修，让你买得称心，用得放心。

特别声明：本店不回收二手PS机，更不出售二手PS机。

地址：浙江义乌市稠州中路92号
联系人：徐桂生 邮编：322000
电话传真：0579—5535396、5539523
广州批发：020－81857059





掌中精靈

- **掌中精靈**就如录音机录制歌曲一样简单，而且每次只需花几元钱，就可得到崭新的游戏
- **掌中子卡**如同空白录音带一般可反复录制，天天换新游戏
- 只要你花少许的钱拥有**掌中子卡**，就可悠游新游戏的天地
- 以同样单卡的价格购买**掌中子卡**，你这样做更聪明，更节省



華北辦事處：北京市東城區祿米倉東巷13號
電話：(010)65245403 傳真：(010)65245403
E-mail:jorub@163bj.com
華中辦事處：武漢市武昌區解放路318號(西洋城後2樓)
電話：(027)88854519 傳真：(027)88854519
E-mail:joru2@public.wh.hb.cn
華南辦事處：廣州市德興路1-3號西堤電子城3樓313A室
電話：(020)81904148 傳真：(020)81882703
E-mail:jorua@public.guangzhou.gd.cn
工廠 廠址：廣東省番禺市橋鎮珠坑村矮崗7巷1號
電話：(020)84662405-6 傳真：(020)84662791
E-mail:joru@public.guangzhou.gd.cn



由 GAMEBOY COLOR 发现游戏机周期降价新规律?

GAMEBOY COLOR 于去年 5 月 14 日降价后新价格是 6800 日元。大约降了 2000 日元,对玩家来说真是可喜可贺的好消息! 只是 GAMEBOY COLOR 不是前年 10 月 21 日才刚发售,为何这么快就降价了呢?

"在 3 月 31 日, GAMEBOY COLOR 的出货量就已达到 310 万台的目标。虽然后市仍十分看好,不过我们考量到 GAMEBOY 老顾客,让他们能以更轻松的价格来更换 GAMEBOY 新机种。"(任天堂 宣传部)

原来如此! 不过仅仅推出 7 个月便降价,会不会太早了点呢?对此问题,我们先拿其它主机的降价时间来做个比较。各位会发觉 PS 和 SS 也是在发售后 7 个月左右开始调低价格的。N64 也大概在第 9 个月降低了 9000 日元。这难道是偶然的吗?我想不是吧!这一定是电玩业界普遍存在的"发售后大约第 7 个月,主机降价的规律"。GAMEBOY COLOR 也是遵循规律而降价的吧?

"有这种规律吗?我可没听说过! 至于和其它主机降价时期一样?有吗……"(同前)任天堂回答是完全否定的。

不过 GAMEBOY COLOR 以降价来让玩家轻松购买,却是不争的事实。这应该和现在众所瞩目的掌上型游戏机战争有关吧!由下表所列 PS 和 SS 之间的竞争情况来看,其它掌上型游戏机也会有反击的行动吧!非常期盼电玩业界能蓬勃发展,希望业界又会出现一场激烈的竞争呢!

各游戏主机降价时期一览表

GAME BOY
'89.4.21 以¥12500 发售
'93.6.6 降到¥9800
'94.5.1 降到¥8000

GAMEBOY POCKET
'96.7.21 以¥6800 发售
'98.2.14 降到¥5800
'98.11.14 降到¥3800

GAMEBOY COLOR
'98.10.21 以¥8900 发售
'99.5.14 降到¥6800

SATURN
'94.11.22 以¥44800 发售
'95.6.16 降到¥34800
'96.3.22 降到¥20000

Nintendo 64
'96.6.23 以¥25000 发售
'97.3.14 降到¥16800
'98.7.1 降到¥14000

Play Station
'94.12.3 ¥39800 发售
'95.7.21 降到 29800
'95.11.24 价格开放
'96.3.28 降到¥24800
'96.6.22 降到¥19800
'97.11.13 降到¥18000
'99.1.23 降到¥15000



任天堂起诉『口袋妖怪』猥亵本

将『口袋妖怪』角色引用到书中的同人志注意了!一位引用任天堂GAME BOY游戏软件『口袋妖怪』角色的同人志作家，于1月13日遭到了日本警方的逮捕。难道只是制作同人志就会遭到逮捕?其实，这是因为该同人志涉嫌利用皮卡丘等『口袋妖怪』角色在书中做出猥亵行为，所以才会遭到日本警方的逮捕。上述遭到逮捕的嫌疑犯，涉嫌以广发传单的方式，将该本同人志以900日元的价格卖给同人志的爱好者。对于此种行为，任天堂公司决定对该嫌疑犯提出违反著作权的诉讼。

『此种行为，等于是践踏了日本和世界各地少年儿童对口袋妖怪所抱有的美好的梦想与希望，因此在无法加以原谅的情形下，我们决定采取了此次的行动。』(任天堂　宣传部)真希望今后不要再出现这种违背游戏迷精神的东西吧!

这是由SQUARE制作的『FF8』著名CG画面，因画面质量非常高，曾作为PS2的展示画面。

卡普空当家花旦翩然登上10周年特制纪念邮票版面

为了庆祝卡普空人气人物～春丽诞生10周年，发售了春丽特制纪念邮票。想想经过长达10年的努力，眼看邮票就可以拿到手上了。仔细一瞧!怪怪!!这邮票竟然不是由日本发行，而是由中非共和国发行的!中非共和国?这个陌生的国度在哪呀?就让我们查一下吧!

首先查阅世界地图来确认所在。其位置就如国名一样，在非洲大陆的正中央，人口300万人，首都是班基，其他所知道的也仅限于环境是亚热带的热带雨林而已。为何会由中非共和国来发行这个纪念邮票呢?就让我们直接来问卡普空吧!

其实中非共和国的邮票是在瑞士印制的，其技术之精湛深受邮票收藏家的喜爱。(拿起邮票)"您瞧!色泽很美吧!春丽的美艳真可说是展露无遗了!"(卡普空　宣传)没错!色彩确实是制作得很美。不过令人百思不解的是，为何日本自己不做，而由中非共和国来发售呢?难道春丽在非洲也很有名吗?



"在那里也到处都有卡普空的游戏喔!当然春丽的人气也是很高的!"

原来春丽在非洲也是大受欢迎，真不愧是春丽!想必这也是玩家们想要收藏的纪念精品之一吧!要是买不到的话，难道就要跑一趟非洲吗?

所谓CG动画究竟是指什么?

新主机推出之时，不论是做DC的报道也好、或是做PS2的报道也好，都要将"性能强化!"的部分传达给大家。但是回头看这些报道，我们真能将这些性能强化的部分，完全传达给大家吗?心里不免感到有点疑问。

譬如现今的Play Station 2，虽然每秒显示不到100万个多边形，要是真能如厂商在规格说明书上所写着的6600万个多边形，到时，即使能够想像该硬件是多么猛，不过要具体说出能够做出怎样的游戏，似乎是一件很难的事。

再如"莎木"或PS2的展示画面，即使已在杂志上刊载出来，不过从杂志版面上来看，感觉还是游戏中的动画画面比较漂亮。即使声嘶力竭地强调:"这是即时可操作的呀!"，能否完全让读者了解还不知道呢?

所谓CG动画，就是以开发用的绘图电脑所制作出来的画面，而且无法操作，我想这是玩家们应有的认识吧!也就是和播放录影画面或卡通影片完全一样。

那么CG动画是怎样做出来的呢?这里或许会有个盲点，要说明一下才行。譬如要制作3分钟的画面，在绘图电脑上当然不可能一口气就做出3分钟的画面，而是将影片先分成一段一段，再一张一张地画。一张图的完成，约要花几十秒到几分钟的时间。

所以，在PS2发表会上所公开的"FF Ⅷ"共舞画面，在重现画面中，摄影角度不断变化，而共舞角色也不断在变化，这些都是即时制成画面的证明。看到这些画面后，要是您对"FF Ⅷ"动画画面，在背景之下既没有人、也没有重要主题而感到不解的话，此时或许会改观了吧。"莎木"也是一样，在如此高质量的画面下，能够完全自由自在地播出，这可是过去任何硬件所无法做得到的事情!

游戏的本质在于新点子。就以"GUNPEY"为例，其受欢迎的程度自不在话下，要是游戏在表现力方面能再加强的话，一定会更有趣的。就如任天堂的宫本茂那样，即使硬件改变了，游戏创作者还是会想出许多令玩家们喜爱的新点子。让人不得不期待，今后会陆续推出新硬件的游戏。



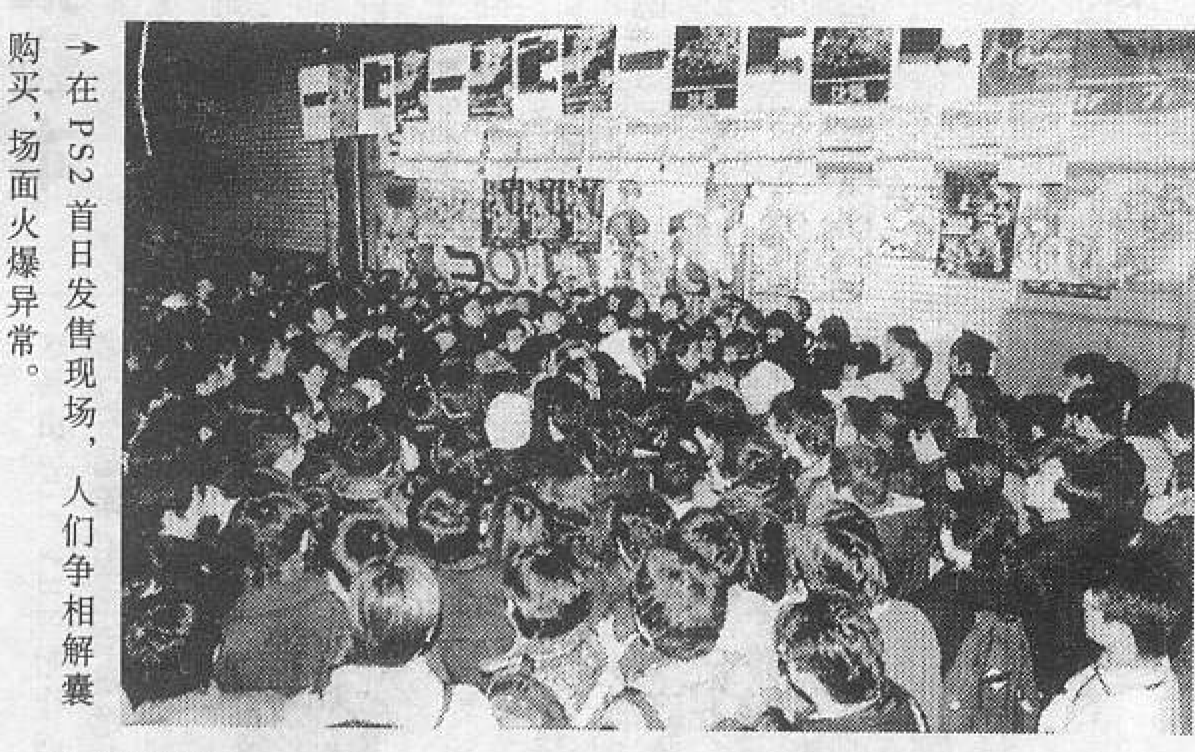
『莎木』是一款颇具魅力的游戏，其画面的表现能力极强，时时刻刻都会让人产生沉浸在这个游戏世界里的感觉。

日本发生两起PS2抢夺事件

PS2上市不久，在日本就发生了两起PS2主机的抢劫案。在3月5日下午，长崎市便发生了一个PS2的抢案，一位年仅12岁的国小六年级小女生，在路上被一名年约20岁、身高为170~175公分高的年轻男子抢走刚从电玩店里面买到的PS2。因为小女孩的哭泣声引起了路人的注意，终于在桥上将该名PS2抢夺男子给抓住，并且把PS2归还给小女孩，可是那男子却趁混乱之际逃跑了。

另外一次也是发生在3月5日，一名骑着自行车准备回家的中学3年级男生，手里拿着装有PS2的袋子，在路上被两名骑摩托车的男子从身后抢走，但是到目前为止日本警方并没有逮到那两名PS2抢劫犯。

PS2还真是超人气，在以前日本就发生过"勇者斗恶龙"游戏卡带的抢劫事件，看来在日本买PS2也要小心啊！



→在PS2首日发售现场，人们争相解囊购买，场面火爆异常。

MP3风大流行？MP3用耳机登场！

日本夏普公司日前公布了一款超炫的头戴型MP3随身听，其型号为"WA—HP1"，其设计思想是直接把MP3随身听与耳机结合，搭配多样化的外型设计，其中还包括了迷彩涂装呢!!"WA—HP1"对应SONY研发最新著作权保护技术"Magic Gate"与"Open MG"，压缩方式采用"ATRAC3"格式，能够更有效的处理MP3、WAVE音乐文件。压缩模式分为132/105(标准)/66kbps三种，搭配64MB内存片，能够储存60/80/120分钟MP3音乐格式。配备USB标准连接插口，能直接接驳作业系统为Windows98的个人电脑。本体重量149公克，并配备了大屏幕液晶显示器，显示目前播放的曲目相关资料。使用标准充电电池能持续播放4小时，十分省电，售价48000日元。



→没有机器和导线累赘的耳机式MP3随身听真是既方便又美观。

发生在美国的奇怪判例

在美国加州发生一件关于"口袋妖怪卡片"的特殊事件，加州的法院判决，该州一所学校的教育委员会由于遗失了没收学生的口袋妖怪卡片，因此必须支付被没收卡片的学生1500美元。

事情是这样的，去年夏天加州一所小学的学生，由于携带了161张职员所禁止的口袋妖怪卡片到学校中而被教师所没收，但是后来这位教师却因为忘记这些卡片置于何处而弄丢了这些卡片。因此，这位少年的家属于今年的1月便提出美金5000元的赔偿金额。

此次判决的争议点在于，到底这161张口袋妖怪的卡片价值多少?虽然这些卡片在日本每张的价值约为40日元左右，但是少年的母亲却声称里面还包含一些价值较高的稀有卡片，因此提出5000美金的赔偿要求。而学校则坚持"卡片带到学校会影响教学的进行"，而且最多也就值1200美金，结果法院做出学校必须赔偿1500美元的判决。想不到在美国居然会发生这种事件，可见"口袋妖怪"在美国受欢迎的程度。

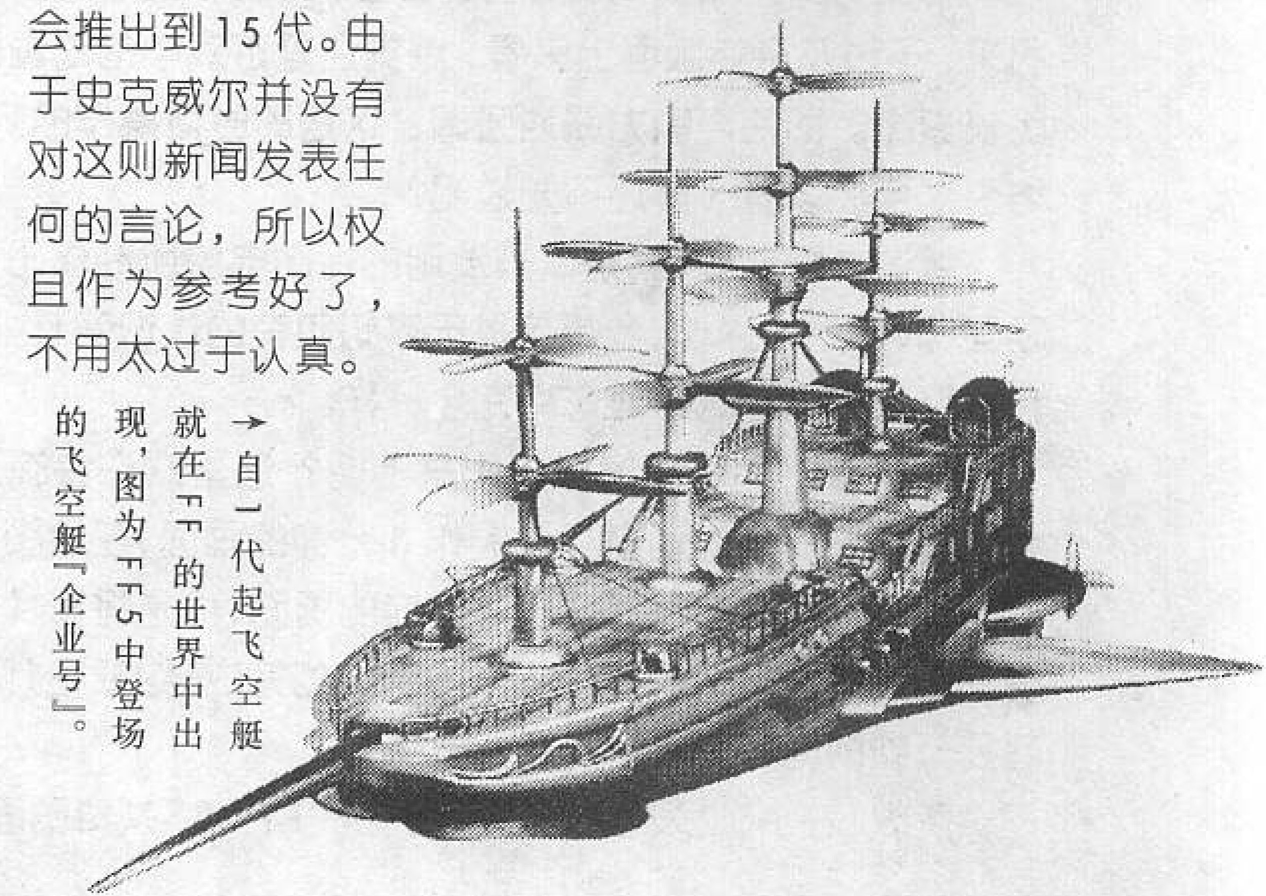
"21"，有关任天堂的有趣数字

可能有些即眼尖又细心的读者们会不时发现，任天堂公司不论硬件或软件，其中有许多都是于"21日"发售的！最早期如'85年6月21日于FC发售的"成龙踢馆"至去年11月21日于GB发售的"口袋妖怪金·银"。另一方面，于全世界已达成一亿台销售佳绩的GB系列三种款式(GB、GBP、GBC)也都是于"21"日发售的！

进行实际计算后，将可发觉任天堂公司所发售过的软硬件中，平均下来约每四款之中便有一款是于"21"日发行！也就是说"21"日所发行的软硬件约占25%左右。

最终幻想的最终目标是FF15?

史克威尔的最终幻想系列最终将会推出到第15代?!日前史克威尔已经取得了以FF(ff、finalfantasy)为名的网址域名(DOMAIN NAME)，作为将来成立正式网站的预定地。其中最让人惊奇的是，史克威尔一口气买下了从ff12到ff15的网址名称，换句话说最终幻想系列将预定会推出到15代。由于史克威尔并没有对这则新闻发表任何的言论，所以权且作为参考好了，不用太过于认真。



→自一代起飞空艇就在FF的世界中出现，图为FF5中登场的飞空艇『企业号』。



龙骑士传说

耗时4年制作而成的游戏，我们以"完全剧情攻略"奉上。

PS　厂商:索尼电脑娱乐　类型:RPG　发售日:1999年12月2日　责编天师

人人可读的小说

■序

在被称为铁斯费尔界的时空间中，有一个叫做安地列斯大陆的世界。伟大之神索亚在这个大地上播下一粒种子，种子发芽后伸出枝干，最后成长为覆盖天地的大树。大树的枝叶中孕育了108颗红色的果实，果实成熟后掉落到大地上释放出生命的种子。于是，果实中诞生的108种生命散布到世界各地，在争夺地上霸权的同时，不断上演兴衰荣辱的故事。

长年争战的结果，最后终成为地上霸者的是第107个种族，也就是兼具智慧与魔力的有翼人。站在所有生命顶点的有翼人，为了阻止相当于神的第108个种族诞生，而将其封印起来，并得到其神一般的力量，将其他所有种族置于永久的支配下。

为了揭竿反抗将自己当成奴隶般使役的地上霸者有翼人，人类不断研究足以和有翼人相抗衡的力量——龙族的魔力，最后终于成功的让史上最强的战士"龙骑士"诞生了。攻入有翼人王都的7位勇敢的龙骑士，和有翼人以及有翼人所驱策的生物兵器展开殊死战，最后终于打倒有翼人的最高指导者，使人类得到胜利。这场关系到人类存亡的战争，后来被称为"龙之战役"，被后人永远的歌颂着。

在"龙之战役"后1万1千682年的现在，世界又即将面临动荡不安的时刻……

■第1章

◆赛尔迪欧争乱

离乡背井过了5年后再度回来的达特，发现故乡谢雷斯在桑朵拉帝国的袭击下，变成了一片火海。为了搭救被帝国军捉走的青梅竹马席娜，达特展开了冒险之旅。但是之后却演变成阻止巴吉尔公国和桑朵拉帝国争乱的终战之旅。

◆袭击

~被捉走的谢雷斯少女~

"'演变成战争的机会很高'……是吗？希望只是纯粹的谣言而已……"

在宁静的森林里，拿着旅途中得到的'传达战争危机的号外'，年轻的战士叹了一口气后自言自语的说。

——就在接下来的一瞬间，骑兵的蹄声突然踏破了森林的寂静。满身杀气的骑兵们挡在战士面前。

"你是谁？是巴吉尔的佣兵吗？……回答我的问题！"

但是战士和骑兵的对持也只有短短的一瞬间，突然出现的怪物打破了两者间的僵持。怪物的目标是年轻的战士。

就在觉悟必死的一刹那，年轻战士被人拉到岩石后面躲藏。失去目标物踪影的怪物放弃追逐，消失在林深不知处。

救了年轻战士一命的，是位一身黑色装扮的女剑士。

"谢谢你救了我。刚才那个到底是…？"

"是龙。但是有点奇怪，那个村庄应该是没有使用龙就攻陷了啊……"

"村庄？你是说谢雷斯吗？那么刚才那些骑兵……！"听了女剑士的话，战士连忙站起来。

"你现在去也来不及了。"

"谢雷斯是我的故乡！"

好不容易回到的故乡，在敌军的烧杀之下已变成一片废墟。仅存的少数村民，也正遭受留下来清理善后的敌兵追杀。袭击村庄的是桑朵拉帝国的军队。

"振作一点，喂！"

年轻战士来到倒在地上的老人面前。

"这个声音是……达特？你要是早点回来的话……"

老人告诉达特他的青梅竹马席娜被捉的事情，并告知桑朵拉袭击村庄的最大目的就是为了席娜。达特一边懊悔自己为什么不早点回来，一边询问席娜被带到何处，但是老人也不知道。

于是达特走向桑朵拉士兵，他们应该知道才对，"你们把席娜带到哪去了？"

"那个女人的事情不用操心，她现在正在黑尔莱纳监狱好好接受"款待"呢！别担心，我们马上就会带你去了，不过不是黑尔莱纳，而是'那边的世界'！"桑朵拉士兵开始攻击达特，但是很轻易的就被打倒。

监狱就在穿过东之森林的地方。

"等一切结束后，我一定会再回来的。"达特将受伤的老人交给存活下来的小孩子们照顾，离开了四处都还在冒烟的故乡赛雷斯。

◆夺回

~和骑士拉威兹相遇，从地狱复活~

好不容易侵入黑尔莱纳监狱内部，却发现这里守卫重重，到处都是警备兵，要在这里寻找席娜比想像中还要困难。

虽然如此，达特还是一边和敌兵战斗一边前进，最后终于来到了牢狱区。

在牢狱前面，警备兵正准备押走2个被俘虏的巴吉尔兵。

"你们的运气真差！后悔自己没有死在战场上吧！因为这里的狱长夫琉盖尔大人，打算将你们当作怪物的饲料！"

"竟想把我们喂给怪物吃？士可杀不可辱，要杀就现在杀！"听了警备兵的话，巴吉尔兵奋力喊叫抵抗。下一瞬间，"我不会让你们死的！"身穿绿色甲胄的骑士出现。

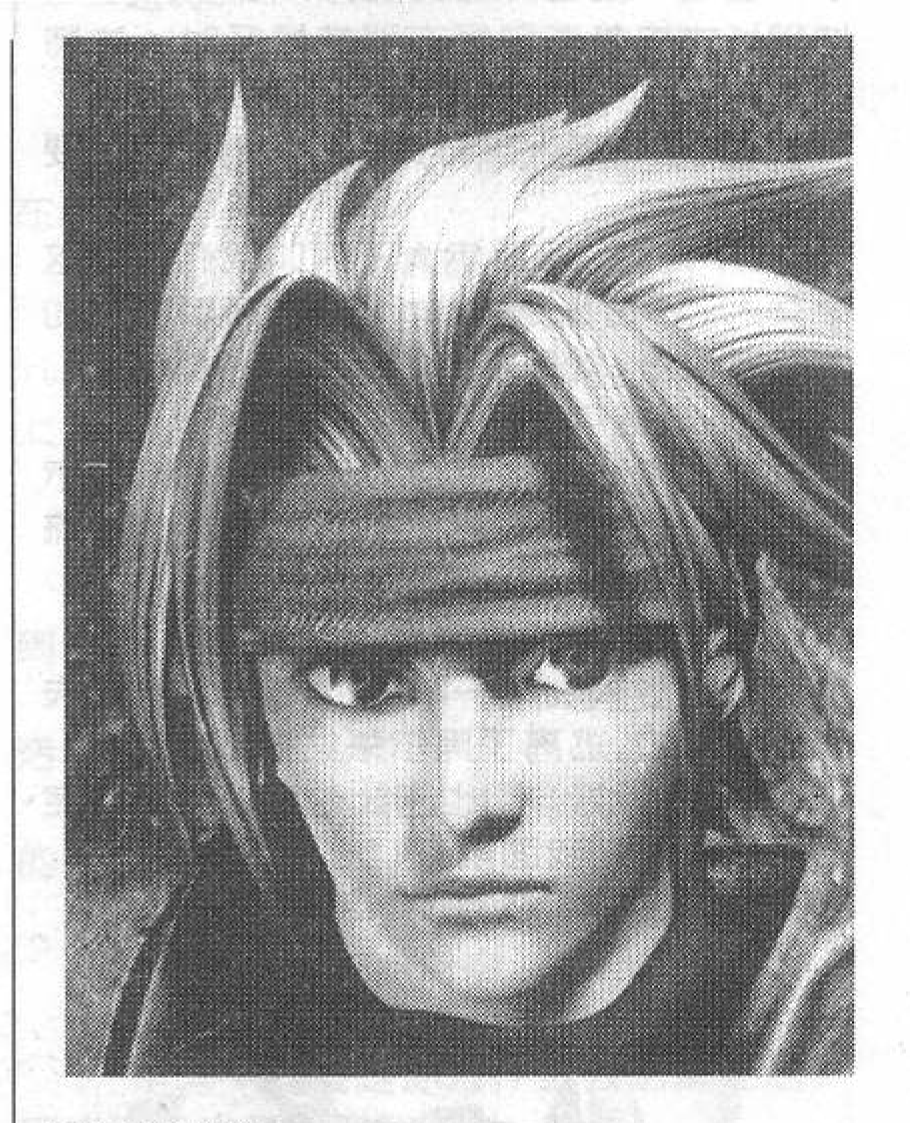
"拉威兹骑士团长！"

仿佛回答这个声音一般，名叫拉威兹的男子挥剑砍向想要带走部下的警备兵。

"这里由我来抵挡，你们赶快回因迪鲁斯城！向亚鲁巴特大王……"

但是拉威兹的奋斗成空，2个巴吉尔兵很快的被赶来支援的警备兵杀死了。

达特踏进这个牢狱区时，正好是在这



场混乱当中。

(是……内乱吗？)

面对突然的状况而举棋不定也只有一瞬间，达特很快的就被卷入双方的战斗。

"你是谁……？"和警备兵对特的男子，把沾满鲜血的矛尖指向达特并吹了过去。

"我叫达特！不是你的敌人！"

达特的喊叫声让男子停止攻击，男子看着达特报上名字，"我是拉威兹·史兰巴特！是巴吉尔公国第一骑士团团长！"

一句话中，双方了解到现在彼此的敌人是相同的，于是2人一起迎击增援而来的警备兵。

拉威兹在确定四周已经没有敌人后，向达特询问侵入黑尔莱纳监狱的理由。

"我是为了救我……重要的人而来的！你知道这里有没有一个叫做席娜的女孩？"

但是拉威兹对这个名字没有半点印象。为了救席娜，达特奔向更里面的监狱。

"等一下！我和你一块去！"

达特回头看叫住自己的拉威兹。

"这是我自己的问题，我的……责任！"

"我不知道你有什么苦衷，但是黑尔莱纳可没那么简单，不是单独一个人就可以轻易来去的，这一点我也跟你一样。不过如果我们两人联手一定可以逃离这里，而且是带着你的女孩一起！"

"为什么你能这么信任初见面的我？"

"刚才的攻击…非常犀利，所以我认为可以放心把背后敌人交给你…如此而已。"

"……我明白了，一起走吧！"

席娜被囚禁的牢房在第2监狱塔。达特打开牢房的门锁后，终于救出席娜。

"走吧，席娜！记得要紧紧跟着我。"

"达特，我已经18岁了，我也可以和你一起战斗！"

面对达特过度保护的态度，席娜捡起

附近的弓箭抗议。

"席娜……"

"看来是小女孩已经长大了。像这种监狱一般的场所，一个人被关在这里，要是普通的女孩早受不了啦！不过孤身前来搭救的傻瓜也很少见。"达特虽然还想再说，却被拉威兹制止，催促他先离开这个鬼地方要紧。

在唯一通往外面的监狱入口，黑尔莱纳狱长夫琉盖尔已经在那恭候多时。达特拔剑在手，指向夫琉盖尔。

"就是你带人攻打赛雷斯吗？为什么要绑架席娜？"

"不知道，多耶尔大王只叫我们带回这个女人。不过光是这样太无聊，所以我又加上一道命令，就是将赛雷斯的人杀绝！"

"夫琉盖尔……我绝不饶你！"

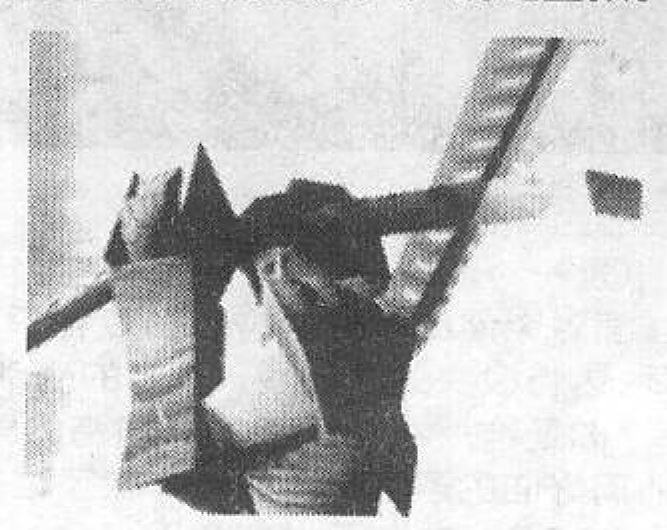
怒火中烧的达特奋力一击将夫琉盖尔打倒。但是，明明已经受到致命一击的夫琉盖尔却还有力气攻击达特。

"这家伙是不死之身吗？席娜，快走！"

达特等人利用一瞬间的空隙，穿过夫琉盖尔身边，逃离了黑尔莱纳监狱。

"大家听好！死也别让他们逃走！一定要把他们捉到我面前来！"

夫琉盖尔愤怒的吼叫声响遍监狱。



◆逃走

~目标：巴吉尔公国的因迪鲁斯城~

从黑尔莱纳监狱逃出来的达特等人，途中为了躲避追兵而藏身草原之中，虽然差点就被敌人发现，幸好兔子突然跳出来而化解了危机。

3人在樵夫用过的空置小木屋里休息，替受伤的拉威兹包扎伤口。休息过后，席娜首先开口。

"达特……告诉我好吗？这五年来你都在做什么……？"

"……我是为了复仇才出去旅行的。为了找出夺走我重要东西的仇人并杀了他。我有2个故乡，一个是和席娜一块长大的赛雷斯，……另一个则是和双亲一起生活的最初的故乡——18年前被那家伙毁灭的……尼特村。"

达特的脑海回想起18年前的惨剧。

"那是在我5岁的时候，……当时尼特遭到黑色魔物的袭击。我们的运气比较好……活着逃到村子外面的只有我们一家3口。但是后来父亲又返回村庄，然后母亲也追着父亲回去——他们是为了解救其他村人，才回去黑色魔物嗜虐的尼特村。剩下一个人的我只能颤抖着身子盼望天快亮。但是第二天早上阳光照射的却是陌生的景象……一片断垣残壁的尼特村。……回到村里，只剩下这个东西。这是父亲生前一直带在身上，也是留下来唯一的纪念品。"

达特说着从怀里掏出闪烁红光的石头给席娜他们看。

"也就是说，你是刚从结束过去因缘的旅途中回来……是吗？"

"不，还在途中……"这时达特突然想起旅途中拿到的"战争危机号外"，于是向拉威兹询问现在的国家情势。

"现在，我们巴吉尔公国和桑朵拉帝国正在交战中。而且战火已经扩大到塞尔迪欧全土。"

"为什么？休战协定被打破了？"

因为双方战力旗鼓相当，所以两国早在好几年前就一直维持休战状态，达特不明白为什么现在又再度开战。再战还不是一样势均力敌，只会白白消耗彼此兵力，让百姓民不聊生而已。

"因为龙的关系……传说中的怪物让力量的天秤倒向桑朵拉那边。使得多耶尔皇帝展开全面攻势。"

"龙…？那种怪物竟然被用到战争上？"

想起回赛雷斯途中遇到的情景，达特至今仍然不寒而栗。

"使用龙的攻势比想像中还快，不想办法应付的话可能会变成不可收拾的局面……。总之，我得赶紧回去因迪鲁斯城才行。有堆积如山的事情必须向亚鲁巴特王报告。对了，你们也可以一块来，诺伊休大臣也许知道有关黑色魔物的事情。"

"是吗……有悠久历史的王室说不定知道一些新的情报……"

"就这么决定！"

3人决定立刻向因迪鲁斯城出发。

◆预兆

~钟乳洞之主乌洛波罗斯与神秘的光~

要前往因迪鲁斯城，必须穿过传说有怪物盘据的钟乳洞。钟乳洞里面地形比想像中还险恶，途中拉威兹脚底滑了一下差点掉到河里面，幸好达特即时拉他一把。

"这是我第2次被你救了。"

"只是凑巧而已。"

"就算如此，我还是觉得有你在真是幸运的一件事。看来我们还可以并肩作战一阵子。"

"说得没错。"

两个相知相惜的男人并肩而行，反而把席娜抛在后面。

"你们两个等我一下！喂~别丢下我一个人呀！"

在钟乳洞的出口处，被称为钟乳洞之主的怪物乌洛波罗斯正张牙舞抓，准备攻击闯进自己地盘的侵入者。3人全力迎战，终于击退乌洛波罗斯。

"打倒了吗……？"

"走吧！赶快到因迪鲁斯城去！"

就在众人还剑入鞘，正要向出口前进时。倒在地上的乌洛波罗斯突然奋起，向席娜攻击而来。

"席娜！"

达特在第一时间冲了过去。但是一瞬间席娜的身体发出强力的光芒，乌洛波罗斯在光芒照射下化作灰烬。

当惊讶失措的3人回过神来，光芒已经消失。

"到底……是怎么回事？"

"总之席娜没事就好，现在应该以离开这里为优先。"

达特点头赞成拉威兹所说的话，拉着还在发呆的席娜的手，一起离开钟乳洞。

可是席娜身上发生的神秘现象，令达特感到难以形容的不安。



◆晋见

~黑色魔物与龙之战役~

成功抵达王都贝尔后，达特等人在拉威兹的引导下前往因迪鲁斯城，晋见亚鲁巴国王。

"第1骑士团团长拉威兹·史兰巴特回来了！"

"喔，拉威兹！自从听到你失踪的消息，害我一直食不甘味、睡不安枕。啊！各位不用哪么拘束。"看到好不容易回来的拉威兹，国王脸上不禁露出笑容。

"亚鲁巴特大王…谢谢您的关心……"

"呵呵呵！真的是，你不在的时候，国王担心得连国事都无法专心处理。"

"诺伊休，你别泄我的底。拉威兹不但是我从小到大的朋友，也是教我武艺的师傅。话说回来，你之前到底是在哪里？"

近臣诺伊休的话让亚鲁巴特露出不好意思的表情，赶紧把话题岔开。

"……我在第1骑士团大败之后，不慎被桑朵拉军俘虏，然后关到黑尔莱纳监狱……。不过后来因为这位年轻人的帮助，才能成功逃狱回到城里来。现在让我来介绍一下，这两位是达特和席娜，赛雷斯出身。"

亚鲁巴特对达特解救自己最重要的朋友，表示非常的感激，并问他有没有什么想要的东西。达特考虑了一下之后，回头看着席娜。

"……那么，可以请你让席娜待在城里，并保护她的安全吗？"

达特提出他的要求。

"桑朵拉帝国攻击赛雷斯的目的就是为了席娜。所以……我怕以后会再发生同样的事。"

"这就是你带我来这的理由吗？"

席娜露出被伤害的表情。

"我现在已经……可以和达特并肩作战。我就是为了这样才一直努力，过去分离的时间虽然找不回来，但是我想要一直和达特在一起。"

面对一心想要和自己同行的席娜，达特一时不知该说什么。此时亚鲁巴特做出身为国王的判断。

"很遗憾，我无法让她留在城里。桑朵拉军得到龙的助力随时有可能发动攻势，现在在前线基地霍库斯虽然勉强还能抵挡，但是有飞行能力的龙若是攻过来，这里的城墙再高也挡不住。如今赛尔迪欧已经没有安全的地方了。而且……这位小姐的心情，你应该了解吧？"

达特再次确定席娜的决心不变后，便取消对国王的请求，转而向诺伊休大臣询

问关于黑色魔物的事情。

"嗯……但是我知的也不多。不知道为什么，凡是和黑色魔物有关的事物都被化为灰烬。据我所知，黑色魔物是和创造主索亚背道而驰的恶魔，连神都敢吃掉。"

"连'神'都……吃掉?"

"是的，而且令人惊讶的是……这个名字在1万1千年前就出现在历史上。"

"1万1千年前的话，刚好是龙之战役结束那个时期吧!"

"没错，不亏是亚鲁巴特王!……就让我告诉你们龙之战役的故事吧!"

◆归还

~拉威兹的心情~

没有如愿得到黑色魔物消息的达特，认为自己的复仇可以暂缓，应该以终结赛尔迪欧的内乱为优先，于是他决定和拉威兹一同前往前线基地霍库斯，抵抗随时可能入侵的龙。拉威兹对于达特的决定当然很感激，还邀请他们到家中做客。

加到拉威兹的家，拉威兹的母亲早就在翘首盼望。历劫归来并和母亲重逢的拉威兹满心欢喜，于是向达特介绍他最珍贵的东西——那就是从拉威兹家屋顶可以眺望的风景。

"这就是我的宝物，你看那边。"

拉威兹所指的方向，可以看见雄伟伫立的因迪鲁斯城。

"小时候我生天都会在这边看风景，然后心里想着……'有一天我也要成为和父亲一样伟大的骑士!'"

"现在梦想实现了。"

"没错……但是事实上当骑士并没有小时候想的那么轻松，现在才真正感觉到我父亲的伟大。只要是为了这个国家，我就算粉身碎骨也在所不惜!……就像你对席娜一样。"

"我只是……单纯的不知死活而已。"

"因为席娜的性命重于一切，所以可以为她赌上自己性命。潜入黑尔莱纳监狱的你，绝对不是不知死活的莽夫。现在赛尔迪欧到处烽火连天，能够保护席娜的只有你而已。"

拉威兹的一席话让达特点头同意。此时楼下传来席娜呼叫他们吃饭的声音，2人于是下楼用餐。愉快的用餐时间过后，接着又要开始出发的准备了。

"已经都准备完了吗?"看到一吃完饭就要出发的拉威兹，母亲担心的问道。

"对，已经准备万全。"

"药草带了吗?"

"有啊，带了。"

"拿去，这是你最喜欢的肉干，我不小心做太多了，要不要带一些走?"

"不用，已经带够多东西了……"

"那这个要不要……隔壁的太太也说她做太多了。"

"妈……我们都全部准备完啦!"

拉威兹太过干脆的态度让他母亲感到有些难过。看到母亲这样，拉威兹便接着说:"话说回来，我好像忘了一样东西。"

说完后，拉威兹紧紧抱住母亲的身体。"我现在从妈那里分了些运气过来啦!"

"……拉威兹!才多久不见……已经长大啦……老公……你儿子现在是有出息的骑士了……"儿子体贴的态度让拉威兹的母亲感到欣慰，忍不住流下泪来。

看到母亲这个样子，拉威兹向达特提出先在家过一晚，明天再出发的要求。达特当然很爽快就答应了。

拉威兹确定达特他们不在以后，偷偷靠到母亲的耳边。

"妈，我想…我还是想要妈做的肉干。"

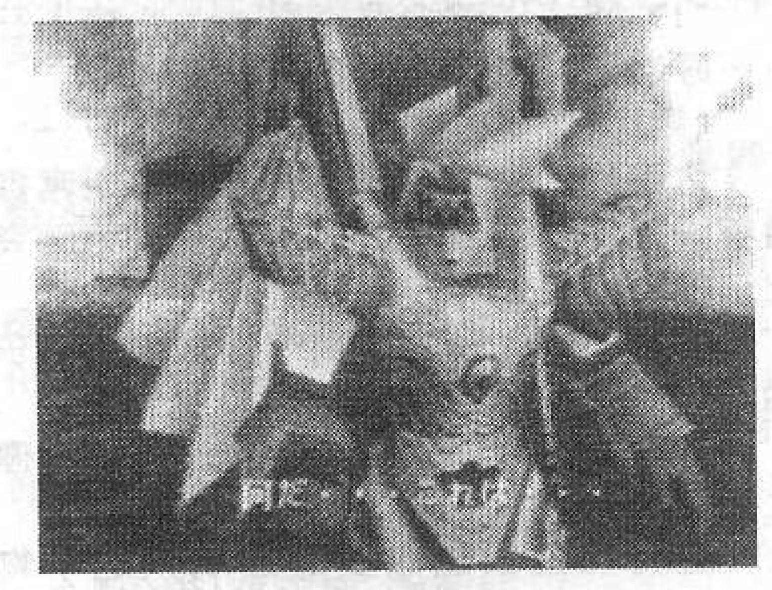
"我就知道!过来这边吧!"

◆觉醒

~和基坎特族的战士康哥尔的死斗~

原本应该是居民所住的城镇霍库斯，现在已经变成一座军事要塞。

拉威兹在此地和第8骑士团长凯伊谢鲁再会。凯伊谢鲁对达特他们表示欢迎，为了防范龙的奇袭，立刻就请他们担任霍库斯后门夜间警卫的工作。



——夜黑风高。

在后门守卫的达特和拉威兹，百般无聊地聆听着森林里猫头鹰的叫声。

突然，猫头鹰的叫声中断，同时正门那边的守卫也发出惨叫!

"敌人来袭!敌人来袭!"

在这个叫声的同时，墙外飞来无数的箭矢。面对桑朵拉军的奇袭，凯伊谢鲁马上命手下分散开来迎击。可是守卫们完全无法抵挡桑朵拉军的攻击。

霍库斯在转眼间变成战场。其中，拉威兹对上了和桑朵拉兵一起攻进来的传说中的巨人，接着达特也赶来和他并肩作战。

"虽然听过传说，没想到竟然真的有巨人存在!和以前的敌人简直不能比!"

"不是龙至少还算幸运了!上吧!"

基坎特族的战士康哥尔比想像中还要厉害，达特拼着挨他一下重的奋力冲过去，没想到他绝死的一击还是无法打倒康哥尔，反而被他的反击打倒在地。

康哥尔举起巨斧欲往达特头上砍下。

——完蛋了!就在达特觉悟必死的一瞬间，头上响起金属激烈碰撞的声音。突然从空中出现的女剑士，用剑挡住了康哥尔的致命一击。接着身上长翅膀的女剑士，对着达特高喊!

"觉醒吧!赤眼龙的龙骑士!"

达特胸前父亲遗留下的宝石突然发出红光，光芒闪烁下达特变成了身穿火红盔甲，背上有翅膀的战士。不知从何处涌来的一股巨大力量，驱策达特的身体。

当达特醒过来时，康哥尔已经被他无意识的一击打昏在地。

"达特你……到底是怎么回事……你现在的模样?"

眼看达特轻轻一击就把巨人打倒，拉威兹感到惊讶无比。

"不知道……我刚才到底做了什么!?"

"龙的骑士……龙骑士诞生了。"

救了达特一命的女剑士回答。此时康哥尔正好醒过来，女剑士对其顽强的生命力感到吃惊。

"你竟然还没死!"

"基坎族，不能死!此仇有一天要报!"

康哥尔留下这句话后，就和其他桑朵拉兵一起撤退了。接着席娜也从作战司令部里面走出来。

"达特!"

达特身上的翅膀和龙骑士灰甲消失。

"看到席娜的脸……我就放心…了…"

恢复原貌的达特，像断线的人偶般倒在地上。

◆共鸣

~龙的统治者~

达特醒来后发现自己躺在旅店的床上，一位女剑士正看着自己。

"你……你是?"

"又见面了，我是罗丝。"

2人看起来不像第一次见面，令席娜感到有点不是滋味，"达特……你们认识?"

"我以前被她救过一次，多亏她我才能活着回到赛雷斯。"

"啊……就是你说遇到龙时救你一命的人?"

"没错。对了……我还没向你道谢呢!"

罗丝不在意的耸耸肩。

"不用道谢，只是举手之劳。"

"是吗……但是你为什么会出现在这?应该不可能是碰巧吧!"

"我是受到你手上的龙骑士灵魂引导，才追上来的。"

这句话才说完，罗丝和达特的龙骑士灵运动便产生共鸣，发出光芒。

"你具有统治龙的资格，这道光芒诉说了这个事实。当龙骑士灵魂在你手中发光时，你就必须接受龙骑士的宿命……就像我一样。"

"想不到……父亲的遗物竟然藏有这样的力量。"

"你一开始是因为知道这件事，所以才出手救他的吗……"席娜插口说。

"不是的，我只是……想试试看你是否能成为龙骑士而已。当时要是你当不了龙骑士，现在大概已经死了吧!"

将惊人秘密随口道来的罗丝，令拉威兹感到怀疑。

"为什么你会知道这些，你未免知道的太多了，这些都该是没有人知道的事情。"

"总比无知来的好吧?"

"是这样没错，但是你所知道的不是单纯的知识，而是已经失传许久的……传说。我以前曾听诺伊休大臣说过，龙之战役中引导人类胜利的人……就是龙骑士。"

达特也接在拉威兹的后面发问。

"而且你仅为了这么简单的原因就帮助我们吗?就因为我身上有龙骑士灵魂?"

"老实说连我自己也感到很意外，但是……现在我总算知道原因了。因为你们和我很久以前的同伴很像，都是……即使被时代、环境所捉弄，仍然能够自己开拓命运的坚强之人，知道自己该走的路、该做的事、该打倒的敌人，以及该守护的人。我在你们身上看到熟悉的感觉，所以……身体就自己擅自动了起来。这样说你们可以接

受吗？”

达特默默的点头。

“我可以问你一件事吗？你的同伴现在都在哪？”席娜问道。

“……大家都死了……已经是很久很久以前的事了。”罗丝露出悲伤的神情。

此时一个巴吉尔兵进来找凯伊谢鲁。

“报告！湿地带的第7要塞受到龙的强袭！第10、第13骑士团几乎全灭，剩下的弟兄还在奋战当中！”

“他们从哪攻过来的？”拉威兹问道。

“是从维鲁德火山再过去的森林！推测龙就在那个森林里面！”从作战本部走出来的凯伊谢鲁加入对话。

“又是基坎特族、又是龙的，这已经超出人类能负荷的战争了！……如果不能打倒龙，大伙都看不到明天的太阳！”

拉威兹和凯伊谢鲁开始调兵遣将，准备讨伐龙。此时罗丝说话了。

“骑士团再怎么人多势众，终究也只不过是人类，还是赢不了龙的，再这样下去巴吉尔会全军覆没。不过如果是龙骑士的话就能赢！达特，你应该知道吧？我们和一般人不一样，我们…已经超越人的力量了。”

“对呀……龙骑士！如果是龙的统治者‘龙骑士’的话，一定可以打倒龙！”

拉威兹兴奋的看着达特，仿佛看着人类救星一般。

“现在的我办得到也说不定，我感到体内有龙的力量……就让我来试试看吧！我相信我现在的力量！”

“听你这么说我就放心了……。”

听到达特决心出战，凯伊谢鲁紧张的心情一松懈就倒了下去，“第8骑士团已经没剩半个能战的了。达特、罗丝……看来我们只能依靠你…们。达特、罗丝……如果不打倒龙，巴吉尔公国就完了……所以……”

“交给我们吧！我会连上你的份一起加油的！”

“我也陪你们一起去吧！……只有达特一个人我不放心。”

面对在方才战斗中负伤的凯伊谢鲁的请求，2位龙骑士坚定的回答。

此时，远方传来的龙咆啸声响遍整个霍库斯。

“是绿牙龙菲尔布兰德……。”

“这叫声让我又想起那时的恐怖……”

达特的自言自语，罗丝在心中回答。

（真正的恐怖现在才要开始……。）



◆激战

～苏醒的古代生物巴拉基～

第7要塞是巴吉尔最后的防卫线，面对桑朵拉的大军来袭，硕果仅存的士兵们负隅顽抗。达特等人为了解救他们而加入作战，可惜来迟了一步，要塞内部已经被桑朵拉兵毁灭殆尽。

拉威兹好不容易找到还剩一口气的第10骑士团长。

“振作一点！桑朵拉军已被我们击退！”

“呜……拉威兹……小心龙吐出来的……气”说完这句话后，骑士团长终于咽下最后一口气。

“你的仇我们会替你报的……”

拉威兹发誓一定要替大家报仇。

出了第7要塞，达特一行人为了讨伐龙而进入维鲁德火山里面。

一进里面就遭到火山之主，怪鸟洛克哈根的威吓攻击，众人避开攻击后躲进洞窟里面。

洞窟内虽然充满热气沸腾的岩浆，但是达特等人还是勉强沿着突出的石块，步步向里面前进。突然！

“!? 咦……这个感觉是……？有人在……呼唤我？”席娜说着便往里面跑。

“席娜！你要去哪？”

达特他们急忙追了上去，却发现席娜看着眼前的东西发呆。那是从岩浆里面突出来的奇怪物体。

“……你说‘有人呼唤你’，是指这个东西吗？”

“不知道。但是我一走到这，声音就停止了……。”

达特和拉威兹想要靠近观察这个物体，却被席娜制止。

“席娜的预感没错，你们最好不要靠近，这个东西……还活着。”

罗丝的话令3人感到不解。

“看来你们什么都不知道……好吧，让我告诉你们。你们应该听说龙之战役的事吧？在人数上居劣势的有翼人，所拿出的王牌就是眼前这个被称为巴拉基的生物。就好像人类利用龙一样，有翼人也利用巴拉基来替他们作战。”

“龙之战役不是早在1万多年前就结束了吗？……为什么他们还活着？”

仿佛回答席娜的问题一般，巴拉基突然动了起来。

“大概是对人类的仇恨……不对，大概是因为对我们龙骑士的复仇心……吧？看来只好除掉他了。”

复活的巴拉基向达特他们攻击而来。

在龙骑士们的力量下，总算把巴拉基给打倒，一行人急忙继续赶路。就在正要出洞窟的时候，突然听到有人求救的声音。

“喂～救命啊～～！”

“啊，在那边！”

席娜最先找到发出求救声的主人。达特顺着她手指的方向一看，看到有人吊挂在悬崖边。

“救人啊～！我不小心滑了一下就掉下来了～！”

这位迷糊的仁兄，叫得好不凄惨。

“别叫啦，我现在就拉你上来。”

但是他的手又圆又短，达特费了好一番功夫才将他拉起来。

“真是非常谢谢你！这虽然不是什么珍贵的东西，但我的一片心意，请你笑纳。”

他一边说一边拿出一个奇怪的袋子。

“我是从罗安镇来的，因为听说这里有罕见的‘燃烧的石头’……但是结果就如你们现在看到的。对了！我啊，在罗安经营古董买卖的商店，欢迎你们有闲来坐。再见！”

这位名叫达巴斯的老兄，不由分说地把话说完就闪人了，留下达特一行人在原地哭笑不得。回过神来继续前进后，这次换怪鸟洛克哈根登场！达特他们不得已只好迎击。

“呼……呼…打的我满身都是汗…。”

打倒洛克哈根后，达特他们终于脱出热气蒸腾的火山，继续往龙的巢穴出发。

◆威胁

～绿牙龙与背叛的骑士～

绿牙龙菲尔布兰德栖息的森林，因为受到其龙毒的影响，现在已经变成充满毒沼毒气的死亡森林。当达特等人穿过重重阻碍进入绿牙龙巢穴的中心时，有一个人已经在那边等候多时了。

“谁!?”拉威兹首先发现这位可疑人物而叫了出来。

“是拉威兹吗？想不到来的竟然是你，命运真是捉弄人啊！”

“你是……库拉哈姆！”拉威兹看清眼前的人影后忍不住惊叫。

“你认识他？”

“这家伙化成灰我也认得！库拉哈姆原本是巴吉尔公国第2骑士团团长，……也是我父亲最要好的朋友！”

拉威兹愤怒的全身颤抖，但是库拉哈姆却显得很冷静。

“来的好，拉威兹！……你已经继承父亲塞尔菲的遗志，成为骑士了吗？”

“不准你喊我爸的名字！”

“……你对十多年前的事还怀恨在心吗？因为我背叛了你的父亲。”

“不只如此，你还背叛了亚鲁巴特王！背叛了所有我所熟悉的人！”

“现在的你是爱国的骑士？还是为了复仇而愤怒的男人？”

“库拉哈姆！我要打倒你，替因为相信你而死不瞑目的父亲报仇！”

“报仇……？那就来试试看……看你能否打倒得到全新力量的我？”

库拉哈姆的胸前发出绿色的光辉。“出来吧！龙之力！”

随着叫声发出一阵光芒，库拉哈姆变身成龙骑士，背后出现绿牙龙的身影。

“这就是我得到的力量！”库拉哈姆得意的夸耀，罗丝上前追问。

“这个力量不是轻易可以得到的，你这是……从哪里得来的龙骑士灵魂？”

“想不到巴吉尔也有人知道这个东西……好吧！在你们死之前告诉你们，多耶尔大王所得到的力量与智慧，都是迪亚斯圣帝所授与的。”

“你在说梦话吗？迪亚斯圣帝早在1万1千年前就死了，和圣帝葛罗利亚诺王国一民为历史名词！”

但是，库拉哈姆否定罗斯的说法。

“……如果那个是梦的话，那么现在即将展开的事实你要怎么说明？上吧，我给你替父亲报仇的机会！只要你敢向传说中的龙骑士挑战的话！”

库拉哈姆带着绿牙龙一起展开攻击。

◆继承

～新的碧绿龙骑士诞生～

激斗结束，获得最后胜利的是达特他

们。

"不愧是塞尔菲的儿子……不惜背叛才得到的力量……为什么现在感到这么空虚…"拉威兹走到力竭的库拉哈姆身边，"我有很多事情……不明白。……为什么你会背叛父亲?你应该不是那种人才对。"

"……你的父亲比任何人都强……对我来说是……永远也超越不了的人。我一直把他当成……同伴……朋友一般尊敬……。但是有一……天，我突然发现自己的界线……这让我无比惊恐……我对自己的无力感到……害怕。"

"……但是就算你投靠多耶尔，不能超越我父亲，一样无法消除恐惧啊?"

"因为我想到其他……的方法……只要得到新的力量，我就能和他平起平坐……甚至超越他……。那就是从……多耶尔大王那里得来的……龙骑士灵魂。"

库拉哈姆临终前告诉拉威兹。"拉威兹……你要坚强的活下去。……这下子，我总算可以去……见塞尔菲……了。"

库拉哈姆死后，胸前的龙骑士灵魂开始发光，激烈的光芒下库拉哈姆的身体化成空气消失。接着光芒减弱的龙骑士灵魂浮向空中。

"这……这是?"

拉威兹仿佛被谁引导一般走近龙骑士灵魂，下一瞬间绿色光芒放射出更强烈的光辉。

(竟有这么巧的事……!难道说……这也是一开始就注定的吗?)

看到龙骑士灵魂和拉威兹发生共鸣，罗丝心里开始动摇。

"拉威兹……难道你也是……?"

"达特说的没错，碧绿龙的龙骑士灵魂已经认定你有成为龙骑士的资格了。"

"我……龙骑士……你是说我也拥有统治龙的资格……?"

"不只是'资格'而已。你还有接受龙骑士命运的义务!"

拉威兹拾起掉在地上的龙骑士灵魂，看了几眼。

"这是库拉哈姆留下来的东西……，我知道了……恭敬不如从命!让我将这个力量用在正义之处，就像达特和罗丝那样!"

拉威兹这句话却是说给自己听的。

"太好了，拉威兹……!"席娜走上前想要鼓励拉威兹，却突然倒下。

"席娜!?"

"呼吸……好难过……"席娜痛苦的喘气。看来她好像是中了龙毒的样子。

"带着受伤的席娜没有办法攀越维尔特火山，……只好到罗安镇去了!而且，我听说那里有一位名医!"

"好，我们快走!"

达特接受拉威兹的提议，急忙向罗安出发。

◆试练

~沉睡在神殿中的夏莉的灵魂~

带着中毒的席娜，达特一行人来到罗安城名医沙那多的家。沙那多诊断过席娜的病情后：

"身体的每个地方看起来都没有异常，但是她自从被你们到这里来以后就失去意识，看来她不只是身体，连心神都遭到毒的侵袭了。这种病症我们治疗院也束手无策，很遗憾……在这样下去她顶多只能再撑一个星期……。"

虽然他这么说，达特还是不死心的追问有无其他办法。于是沙那多说出龙之草也许有办法医治。

"但是，龙之草和龙一样只在传说中出现，我不敢确定是否真的存在这个世上。"

"就算是这样……总比什么都没有来得好!到镇上打听看看，也许有人知道关于龙之草的线索。"

达特等人赶忙到街上打听消息，幸好之前在维鲁德火山遇到过的达巴斯知道龙之草，并亲切的告诉他们情报。

"嗯~我记得有记到这本秘密手册里……啊!找到了!上面写着'被毒侵害的森林北边，挡住路的巨大植物再过去，在神殿深处发现龙之草'。"

"这样说来的话…记得先前让席娜休息的森林里面，好像有一株奇怪的植物…"

"你是说在龙之巢里面因为龙毒而变成怪物的那个……!但是如果不想办法净化它的话，是没办法继续前进的。"

"那个地底下的泉水怎样?那样的话也许能让植物恢复原状。"

达特也赞成拉威兹的提案。

"没错!达巴斯，谢啦!"

3人先向露天商购买装水用的水瓶后，马上往龙之巢出发。

当一行人成功穿过植物来到神殿前面时，达特他们的龙骑士灵魂和墙上龙的雕像发生共鸣。"难道这里面也有龙骑士吗?"

达特他们带着紧张的神情进入神殿，发现里面布满了各式各样的机关陷阱，好不容易走到神殿最上面一层，又遇到了盗贼德雷克的攻击。

"等一下!我们只是来寻找龙之草而已，不是你的敌人!"

"你以为我会相信吗?你们的目的绝对是为了宝藏!"

达特虽然努力解释，奈何对方根本听不进去，最后还是打了起来。在龙骑士的力量下，德雷克当然不是对手，但是受了重伤的他还是拼命要阻止达特他们进入神殿。此时，在突然出现的耀眼光芒下，一位美丽的女性登场。

"德雷克……已经够了。拥有龙骑士灵魂的人们啊!为什么要扰乱这里的清静?"

"我们不是故意来打扰的，来这里只是为了解救同伴的性命。"

达特拼命的要向天神般的女性解释。

"还记得我吗?"罗丝插入两人之中。

"你是……罗丝……。原灵如此…从那时起…你经历了许多艰辛的旅程……"

"你也是啊，夏莉。"

从她们的交谈中显示两人是旧识，于是达特趁机向她询问龙之草的下落。

"……很遗憾的这里没有龙之草。"

"那么……席娜不就……!"

夏莉的话让达特失去最后希望，但是接着她又拿出龙骑士灵魂。

"但是，这个具有治愈魔力的白银龙之龙骑士灵魂可以消除龙毒。现在……我要对你们进行考验，看你们是否够资格拥有龙骑士灵魂……。如果你们不能超越我的考验的话……那女孩就只有死路一条了。"

达特等人只好拔剑迎向夏莉。

◆回复

~白银龙的龙骑士席娜觉醒~

和夏莉的战斗就等于和自己的内心战斗一般。成功战胜夏莉后，达特拿到白银龙的龙骑士灵魂，急忙赶回席娜身边。

此时罗安城的名医沙那多早已等的忧心如焚，达特马上将白银龙的龙骑士灵魂放在席娜身边。原本接下来应该利用其他龙骑士灵魂来和白银龙的龙骑士灵魂共鸣，以引发白银龙的治愈魔力，没想到白银龙龙骑士灵魂却突然自己单独发出光芒，最后光芒笼罩整个房间。

"席娜!"达特的声音唤醒了席娜。

"达特……这个是?"

"这是白银龙的龙骑士灵魂……难道席娜也是?"

罗丝替达特回答疑问。

"如果不是这样的话，不会产生这么大的力量。席娜靠自己的力量消解龙毒了。"

接着白银龙的光辉又和其他人的龙骑士灵魂产生共鸣。

"不知道究竟是巧合……还是命运，总之席娜靠这个力量获救了。……你感觉到了吗?这就是龙的力量……龙骑士。"

"嗯!……我感觉到了。龙的力量非常温暖，是又强又……温柔的力量。"龙骑士灵魂在席娜手上的光辉更加耀眼了。

"医生……关于这件事，不知该怎么向你说明才好……。"

达特想向沙那多医生解释，但是——

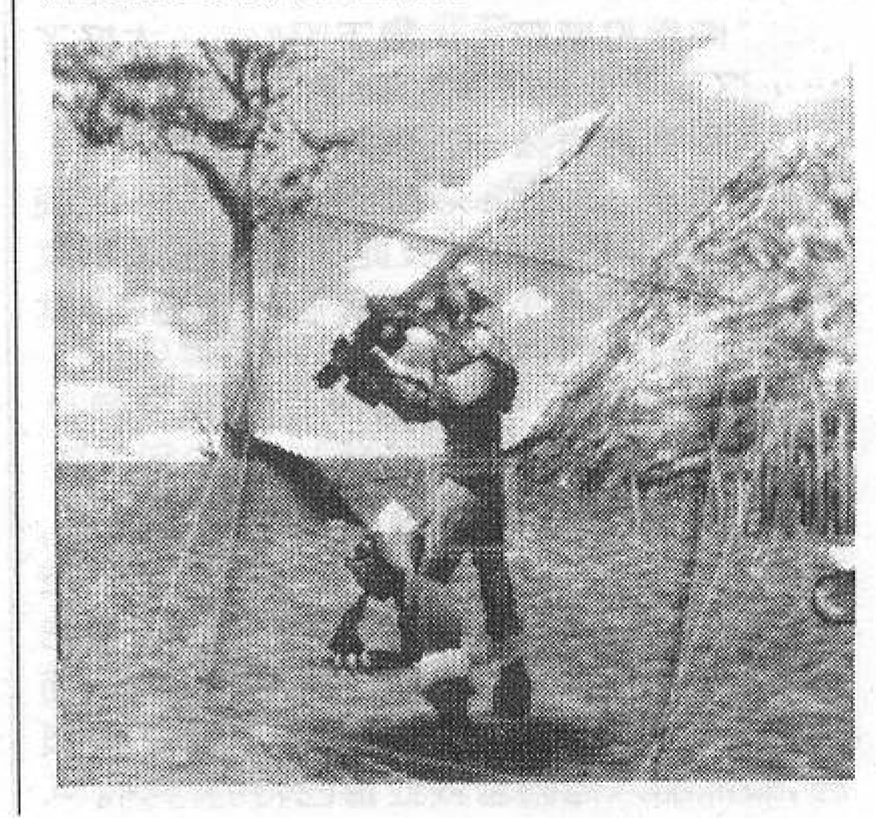
"这些事情不用向我解释，我能亲眼看见奇迹发生已经心满意足了，活得久果然还是有好处的!所以你们也不用谢我，只要赶快让战争结束就好了。"

"龙的威胁已经解除了，接下来只要靠亚鲁巴特大王，一定可以很快结束战争的。"拉威兹回答。

"原来……打倒龙的是你们。嗯~嗯!如果你们参加的话说不定会有好成绩。不……说不定还可以拿到世界最强的称号!"

"世界最强?"达特和拉威兹看到沙那多兴奋的样子，不禁面面相觑。

"看来你们好像有兴趣了。其实呢，是罗安城正好要举办勇者大会，世界各地的强者们都会集中到这里来，进行力与技的较量。有兴趣的话，你们可以去参加。现在连我都已经开始期待罗……!"



◆挑战

~决战安地列斯的强者们~

听从沙那多的劝诱而决定参加勇者大会的达特，在比赛场的休息室见到了熟悉的面孔。

“哈谢尔！”

“咦……？哦！你不是达特吗？”被达特叫住的老人高兴的回应，“真是令人怀念，我又想起以前一起冒险的事情了。”

原来哈谢尔是达特在寻找黑色魔物旅途中结识的同伴，同时也是龙树式武术的名人。

“达特，在碰上我之前可别输了哦！”

达特点头。

不多久后，勇者大会终于正式开始。

达特很顺利的过关斩将打进总决赛，但是哈谢尔却败在准决赛。面对打倒哈谢尔的银发战士洛伊德，达特丝毫不敢大意，但结果却是惨败。

比赛后达特和哈谢尔在休息室和洛伊德交谈。

“我完全输了。”

“刚才的力量并非你的界限，你还会变得更强。……不，应该说你非变强不可！你也一样，还会再更强！”

洛伊德对达特和哈谢尔说出这番话后，达特带哈谢尔离开休息室，介绍他给自己的同伴认识。

勇者大会结束后，拉威兹很热心的制造达特和席娜独处的机会，但是达特只陪席娜逛完比赛场周边一圈就回来了。

“喂！达特！你到底懂不懂我的苦心啊？”拉威兹不满的追问达特。但是达特坚定的表示在向黑色魔物的复仇尚未了结之前，无法回应席娜的感情。

“听我说，达特。我也曾经非常憎恨背叛父亲、投降桑朵拉的库拉哈姆，但是结果他的死告诉我……仇恨是不能带来任何东西的。你的眼睛应该注视的东西不是过去……不是吗?珍惜席娜吧！”

拉威兹说完后转头离去，然后又加上一句。“要谢我的话……用酒就可以了。战争结束后一起到贝尔喝一杯吧！”

“拉威兹这家伙……。”

达特发了一句牢骚之后，也接着走回同伴那边，此时罗丝她们都已经做好出发的准备了。就在达特等人带着愉快心情，正要离开罗安回因迪鲁斯城时，一个受伤的巴吉尔骑士突然出现在众人面前，拉威兹急忙跑过去。

“你是拉威兹……殿下吗？……太好了……这下子我就不算白死了……。”

“到底是怎么一回事!?”

“我们遭到桑朵拉帝国……的奇袭……亚鲁巴特王……被捉了……在黑尔莱纳……。”巴吉尔兵说完最后一句话后，就不支倒地，气绝身亡了。

◆恸哭

~悲伤的黎明~

达特等人得知亚鲁巴特面临危机后，急忙赶往黑尔莱纳监狱。原来受到桑朵拉军奇袭的巴吉尔，连王都都已沦陷，亚鲁巴特为了保全国民身家性命而自愿投降。而哈谢尔从别的地方收集到这个紧急情报后，毅然加入他们营救亚鲁巴特的行列。

当一行人来到黑尔莱那时，已经是半夜快接近天亮了。

“你们果然来送死了！”

达特等人潜入监狱深处时，遭到桑朵拉警备兵的包围。

“带我们到囚禁亚鲁巴特王的地方，要不然的话就杀了你们！”

包围住拉威兹的警备兵露出阴阴的微笑，“我知道你们很强，不过还是改不了你们即将变成饲料的命运！”

“不妙！”拉威兹虽然立刻察觉敌人一定有阴谋，可惜为时已晚。地板上突然开了一个大洞，一行人不由得掉入陷阱中。

掉下去的地方正是怪兽将果的巢穴，也是夫琉盖尔用来处死犯人的场所。但是想饱餐一顿的怪兽将果，最后还是被达特他们所打倒。

“干掉了！”

“现在的我们是无敌的！”打倒将果后，达特和拉威兹彼此对看了一眼。

“走吧！”

一行人离开将果的巢穴，继续寻找亚鲁巴特的下落。

此时，在另一方面——。

在黑尔莱纳监狱的最上一层，亚鲁巴特被绑在那里，旁边站着的夫琉盖尔以一副等得不耐烦的表情，看着东方渐渐泛白的夜空。

“太阳就快升起来啦……！”夫琉盖尔露出卑贱的笑容，回头望向亚鲁巴特。

“这样很好嘛！只要你死了战争就会结束。这不是你最希望的吗?战争愈早结束愈好，不是吗?我马上就成全你的愿望……虽然这样对多耶尔大王不太好意思，但是我才不想等到那个银发家伙来哩！我已经想要杀你想到受不了啦！只要太阳稍微露出一点点，我马上就砍掉你的脑袋！”

眼看太阳即将升起，夫琉盖尔举起棍棒准备处死亚鲁巴特，但是突然一枝弓箭射到他的手腕。

“亚鲁巴特大王！”

随着射来的弓箭出现的，是达特和拉威兹一行人。

“哼！原来是老鼠们即时赶到了吗……你们来的正好，我就在亚鲁巴特的面前把你们赶尽杀绝！”夫琉盖尔说完后，便立即召唤出他的宠物罗德利盖斯和卡布达斯，向达特他们展开攻击。当然，在愤怒的拉威兹和龙骑士的力量下，最后站着迎接太阳的还是正义的一方。

但是，好不容易逃离夫琉盖尔魔掌的亚鲁巴特，又被突然出现的披风男子所捉。接着，身穿披风的神秘男子从亚尔巴特背后取出黑色的宝玉。

“月之宝玉……果然在这里！”

神秘男子手上的宝玉发出夺目的光芒，一旁的亚鲁巴特则发出痛苦的叫声。

“月之……宝玉？”

达特对突然发生的事感到莫名其妙，只能呆呆的重复他所说的话。接着站在旁边的拉威兹突然冲向前去，在一瞬间变化成龙骑士，向披风的男子攻击。

但是披风男子的反应快如闪电，在拉威兹的攻击近身之前，已经先一剑贯穿拉威兹的胸膛了。

“拉威兹！”当达特叫出来时早已来不及，拉威兹败北倒地。

“那把剑是……！”

罗丝看到贯穿拉威的剑时，不禁惊呼出声。此时披风男子回过身来，缓缓取下遮住面容的罩头披风。

“洛伊德！”

达特看到他的脸后叫了起来，原来他就是在勇者大会上击败达特的优胜者洛伊德。但是就在达特正要扑向他时，洛伊德已经不知消失到何处了。剩下来的一行人，急忙过去探视拉威兹的伤势。

“拉威兹！拉威兹你振作一点！”

听到达特的叫声后，拉威兹慢慢睁开双眼，“亚鲁巴特大王……没事吧……？”

“啊……他没事。”达特紧紧握住拉威兹的手回答。

“是吗……剩下来的事情就交给你了……”

洛伊德刚才的一剑，如今即将夺走拉威兹的生命。

“达特……你要活下去……。”拉威兹回握达特的手。

“并且……。”拉威兹话还没说完握住达特的手就掉下去了。

“拉威兹……?”

可惜达特的叫声拉威兹再也听不见。龙骑士灵魂从拉威兹的身上飞出，浮到半空中，发出强光后又落到亚鲁巴特面前。

“拉威兹……谢谢你……。”接受了龙骑士灵魂的亚鲁巴特，对最爱的臣子、最敬的师傅、最好的朋友说出最后这句话。

伤心不已的达特，悲痛的叫声响遍黎明的天空。

◆胜机

~剩余的龙骑士灵魂~

离开黑尔莱纳监狱后，一行人为了隐蔽行踪，决定暂时先回赛雷斯村。达特并将拉威兹的遗体埋在那里。

“我必须向你们说谢谢。向你们和……拉威兹。达特、席娜、哈谢尔还有罗丝，拉威兹不仅是忠诚而优秀的骑士，也是我最要好的朋友，对我来说他……是最棒的‘伙伴’。所以我要谢谢你们为他所做的一切……谢谢！”

面对亚鲁巴特的道谢，罗丝无奈的说。“……他的运气太差了。没想到那个男的竟然持有屠龙剑……要是知道的话，我当时早就阻止他了。”

“屠龙剑?”

“那是为了杀龙而制造出来的太古的兵器。最强的龙骑士装甲在屠龙剑的面前，就跟丧服没两样……。”

“洛伊德……他到底有什么企图?”达特自言自语。

“看来我还是必须告诉你们……关于被洛伊德夺走的东西，以及所有的真相。这些事情要追朔到1万1千年前……当时支配地上的有翼人，在龙之战役中被龙骑士率领的人类打败，但是传说他们所留下的

遗产，带着他们独有的魔力，失散到了世界各地。其中之一就是赛尔迪欧王国代代相传，被封印在历代国王身体里面的秘宝，……也就被洛伊德夺走的月之宝玉。”

“洛伊德是从哪得知这件事的呢？”罗丝询问。

“都怪我太愚蠢了……竟然因为看重洛伊德的智慧而聘请他当顾问。我想……他大概是被……桑朵拉帝国雇用的吧！”

“说的也是……只要得到秘宝，多耶尔就可以成为名符其实的塞尔迪欧继承人。我看等霸王多耶尔诞生后……巴吉尔也到此为止了。”

罗丝不带感情的一番话，达特努力想要加以否定，但是罗丝却反问他失去一切的亚鲁巴特还能有什么作为。

“的确，只凭我一人是不可能的。但是就像过去龙骑士引导人们走向胜利一般……我们也还有一线胜机。”

亚鲁巴特说完拿出龙骑士灵魂，其他人的龙骑士灵魂也与其发出共鸣。

“擒贼先擒王！我们的目标就是黑色城堡里的多耶尔皇帝！”

“真是大胆的作战计划，不过……我不反对。”罗丝肯定的回答。

其他3人也点头表示同意，“就让我用拉威兹教的枪术，尽情的杀敌一番吧！”

◆决战

~攸关赛尔迪欧统一的最后一战~

黑色城堡戒备森严，因此在进入之前一行人先到卡萨斯，借由反多耶尔派的帮助，最后终于顺利由秘道潜入黑色城堡。

在城里面，当初率军袭击赛雷斯的大队长已经等候多时，达特为了替死去的赛雷斯村民报仇，拔剑指向大队长。

“……你想替故乡报仇的话，尽管可以杀了我，但是请听我最后的请求。自从洛伊德出现后多耶尔大王就变了……我不知道他对多耶尔大王说了什么，总之是他恶魔的言语煽起大王的征服欲望……。你们既然有办法打到这里，说不定可以……拜托！请你们让多耶尔大王清醒吧！”

想不到大队长竟然说出这么明理的话，达特只好把剑收起来。

“…你知道这样做会有什么结果吗？”

“我知道。……如果你们成功的话，桑朵拉帝国就会失去现有的优势……不，也许会败给巴吉尔也说不定……。但是让多耶尔大王的暴政继续持续下去的话，最后结果还不是一样。既然如此，不如加快结束战争，早日解除百姓的压力痛苦……。”

“我们就是为了这个目的而来的！”

“听你这么说我就安心了……那么，这个拿去！”大队长拿出通往多耶尔所在之处必备的钥匙。

“快去！你们的时间有限！”

达特点点头，接过钥匙后就往最顶楼前进。

当达特用钥匙打开门穿过通道时，突然传来猛烈的杀气。

“这个杀气是……？”

发出杀气的是之前在霍库斯遭遇过的基坎特族战士康哥尔。

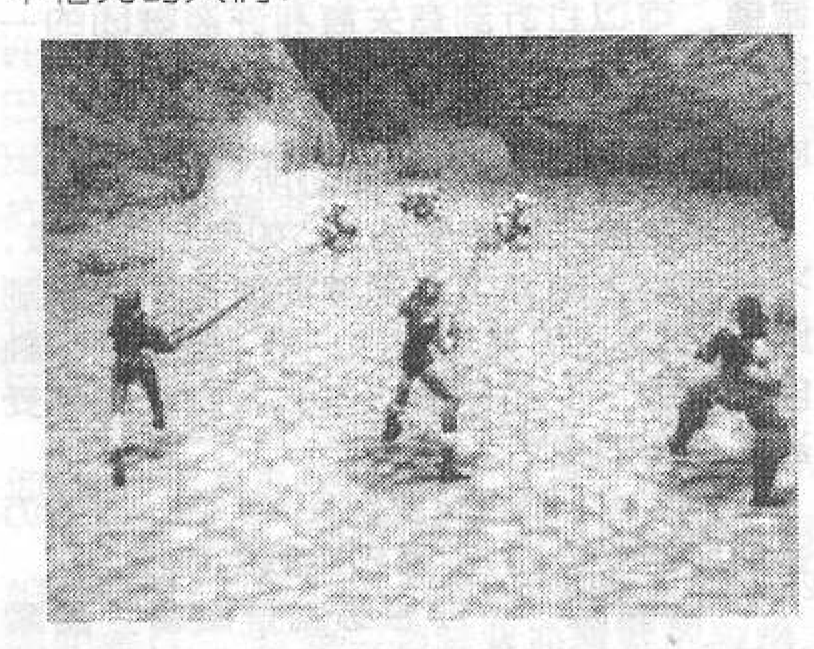
“基坎特族，不输，第2次！霍克斯的耻辱，这次还！为了多耶尔大王！”

面对康哥尔的攻击，一行人变身成龙骑士来对付。康哥尔虽然强壮，但毕竟不是龙骑士的对手，罗斯的一击打破了康哥尔的铠甲，当她准备结束康哥尔性命时，达特和席娜即时阻止。

“……但愿你们的心软，不会变成以后的致命伤。”罗丝摇头叹息后还剑入鞘。

达特等人将康哥尔留在原地，直接冲入多耶尔的房间。

“不错嘛，你们竟然有办法来到这里。不怕死的人们！”



◆命运

~战争结束与新的出发~

“皇叔……你还记得我吗？我是你的兄长，已故的卡鲁拉王的儿子……亚鲁巴特！”亚鲁巴特上前向多耶尔交谈。

“看到你…就让我想起20年前的卡鲁拉，全身沾满着血倒在我面前的样子……”

“你为什么要杀他？为什么非要杀死父王，将赛尔迪亚分裂成两半不可？”

“我是为了要从卡鲁拉那个无能的支配者手中解救赛尔迪亚。如今，新生的赛尔迪亚已经在我的手中建立起来了！”

“说什么‘诞生’？你的所作所为只是单纯的破坏而已！”

达特气愤的质问多耶尔。

“是的…你的所作所为，只有造成大家的悲伤、痛苦、憎恨……以及我们的愤怒！”

“回答我，为什么要绑架席娜？”

“你是指洛伊德的策略吗……？‘在不沉之月期满之前把女人找出来……’一切都是复活的迪亚斯圣帝的命令，洛伊德只不过是颗棋子，龙骑士也一样……。”

之前，在库拉哈姆口中也出现过迪亚斯圣帝这个名字。

“你在说什么傻话！迪亚斯圣帝已经在龙之战役中死去了…以人类英雄的身分。”

“信不信都随便你，不过……事实就是事实！来吧！就让我送你去见你父王！”

多耶尔的一句话，点燃了达特一行人终结内乱的最后之战。

在达特等龙骑士的猛烈攻击下，多耶尔终于不支，但是就在众人以为胜利在望时，突然一道紫光包住多耶尔，紫电龙骑士出现了！接下来因为双方都是龙骑士，以对等的力量战斗，打起来更加难分难解。

激斗多时，最后达特使尽浑身力量的一击，终于击倒了多耶尔。

“皇叔……不对，多耶尔皇帝的野心终于粉碎了。”看着多耶尔死去时的样子，亚鲁巴特不禁感慨。“赛尔迪亚长年争战不休的内乱终于画上休止符，这下大家的旅程也可以结束了……。”

但是达特否定了他的话，“还没…还没有结束。这个旅程是从席娜被捉开始的，而……杀了拉威兹，带着绑架席娜秘密的洛伊德逃到了迪贝洛亚！我还得追上去，要那家伙吐出所有的真相！”

“我也一起去……”席娜靠近达特身边，“巴拉基和迪亚斯圣帝的谜还没解开……我的旅程也还不能结束，我也要和达特一起去！”

达特点头同意席娜同行。接着轮到亚鲁巴特。

“关于‘旅程还不能结束’这一点我也是一样……。”

“不管那个男子的阴谋是什么，可以肯定月之宝玉一定是重要关键……。我不能让这个具有古代有翼人魔力的神器，成为迪贝洛亚灾难的种子，所以我也要一起去迪贝洛亚。我要暂时舍弃国王的身份，现在的我只是一个龙骑士……相信拉威兹在天之灵也一定不会反对的。”

“罗丝，那你打算怎么办？”哈谢尔问一旁保持沉默的罗丝。

“我不是说过了吗？我对你们有兴趣。”

“既然罗丝要一起去……那我也该告辞了。”就在哈谢尔转身正要离去时，多耶尔的龙骑士灵魂突然飞到他的头顶并发出耀眼的光芒。

“这个是……？”

发出紫光的龙骑士灵魂缓缓的落到哈谢尔手上。

“‘龙骑士集合的地方，有动乱的战斗；龙骑士分手的地方，有宁静的休息。’……要不要斩断命运的锁链，是你的自由。”罗丝对呆望着龙骑士灵魂的哈谢尔说。

“这东西已经告诉我答案了。”

“龙骑士灵魂在引导我们前进！”

达特说完后，紫电龙的龙骑士灵魂仿佛在回答他一般，发出更加激烈的光芒。

下定决心的达特一行人，下一个目的地是面海的大陆迪贝洛亚。

■第2章

◆银色之影

依照多耶尔皇帝最后的遗言，一直跟踪洛伊德而来到迪贝洛亚的达特一行人，虽然已将赛尔迪欧王国安全平定。不过，为了解开席娜身上神秘力量之谜，以及解决洛伊德叛乱……等问题，他们的旅途不得不暂告中断。

◆强夺

~龙骑士灵魂遭强盗抢夺~

达特一行人在抵达迪贝洛亚之后，为了打探洛伊德的消息，便朝双城首都弗雷兹前行。

“艾、艾蜜鲁公主！就要来啦！！”

从城门前的广场上，传来民众惊恐的呼喊声。“怎么如此突然……”“老天爷……希望保佑大家都平安无事才好！”

不久，在这群不知在害怕什么的民众眼前，迪贝洛亚的第1公主艾蜜鲁公主出现了。脸庞美丽而优雅的艾蜜鲁，在环视站在广场上发抖不已的民众后，以和脸庞极不吻合的口气对民众怒道：“谁呀！！是谁胆敢说我就要来啦！？我可是这个国家的公主

喔！你们要好好侍奉我才对！”此时一名孕妇，战战兢兢地说道：“公、公主……草民想请您为我即将出生的小孩取个名字，不知您……”“真是麻烦！自己看着办吧！”“那、那么……呜～”“烦死了！！不准哭！！……哼！真是扫兴极了！！”艾蜜鲁只是对着哭出来的妇人瞧了一眼，便直接转身背对着民众回到城内。顿时……现场只留下一群脸上表情混杂着庆幸与害怕的民众，看着艾蜜鲁的背影。

看到这段情景而感到十分愕然的亚鲁巴特，忍不住嘀咕地说：“那、那位就是艾蜜鲁公主吗？之前听说她是一位很温柔的人……看来……还是别作梦了……”

为了得到洛伊德的消息，而前往酒店的达特一行人，在酒店不但得知弗雷兹当地的民众都将星星视为神圣，也经由老板娘卡菲的介绍，而晓得有一位专门研究不沉之月与黑色魔物之间关系的天文学家～费斯达。

达特一行人立刻前往费斯达的家。

一行人从目前正担任迪贝洛亚第2公主——丽莎专任教师的费斯达口中得知不沉之月的情报。费斯达说：“讲到天文学的话，就一定要说到不沉之月。所谓星星，就是会受到季节风的影响，而漫游在天空。不过，月球并不会受到时间的影响。无论白天或夜晚，都会停留在同一个地方。这就是被称为不沉之月的由来。‘算算108年来，不沉之月红色的光芒，降临在月之巫女地上，赐给这世界圣洁的祝福’……这首古诗是赞美月所带来的命运。不过实际上，美月所带来的却是破坏与恐怖的惨况。那就是黑色魔物。为何没有祝福，反而出现了恶魔呢？到底又意味着什么？这个谜题目前还无法解开！”

接着，一行人又造访荒地绿化计划的主持人——奈洛的住所。不过，奈洛所说的却只是绿化计划的详细情报。奈洛整整说了一整晚，结果达特一行人也就留在他家一直到天亮。

“结果还不是无法掌握到洛伊德的线索”对着睡眠不足而睡眼惺忪说话的达特，亚鲁巴特说道：“在最后，叔父曾明确说过。我们最好还是相信洛伊德会来到迪贝洛亚这项情报。我们只要当成是和洛伊德擦身错过不就得了。而且迪贝洛亚的城镇，不仅只有这里。我没记错的话，应该在北方沿海还有个所谓多纳坞的城镇。”“就这么办吧！我们去那边看看吧！”席娜话还没说完，达特一行人已经走出弗雷兹。

从弗雷兹到多纳坞的路上，一定要经过满是岩石的荒地。就在途中，达特一行人遭到强盗的袭击。

“你们到底是谁呀？”“嘿！嘿！嘿！听到之后可别吓坏啦！！我们就是让胆小如鼠之辈，吓得屁滚尿流的盖利许盗贼团啦！！”接着强盗头目马丕和他的手下，一起发出奸邪的笑声。

“没水准的家伙……快让路！没空跟你们这些虾兵蟹将玩！”达特一行人一付瞧不起对手的模样，激得强盗集团火冒三丈，立刻便朝众人攻击过来。

经过一阵厮杀，达特一行人顺利将盗贼摆平。

看见自己手下都被杀死的马丕，开始哀求饶命地说：“都是我不好！下次不敢了！请饶我一命～”不过，就在达特稍不留神的瞬间，马丕便拿起武器朝达特偷袭！

“……怎么会这样！”达特虽然闪过了偷袭，不过就在这时龙骑士灵魂却掉落在地上，并且被马丕捡走。正当达特一行人见状要抢回来之时，马丕却已一溜烟似地逃之夭夭。

“龙骑士灵魂被抢走了……我真是倒霉透顶！”“不管怎样先到多纳坞。也许到了城镇，可以打听到有关盖利许盗贼团的一些事情。”

◆支配

～饱受盖利许盗贼团威胁所苦的民众～

有花都之称的多纳坞，如同名称一般，不但是座在街道中充满着绽放花朵的美丽城市，也是迪贝洛亚的门户港。但是现在触目所见的……却是多纳坞的人们过着饱受盗匪欺压的生活。

“啊～！！你们想要做什么！?”一群到访多纳坞的女孩们，正遭到盗贼的包围。

“嘿嘿嘿……你想必就是蜜鲁·谢索的圣女吧！?看来还是位美女喔！！”

“喂！废话不多说！乖乖就范的话，我们就不会对你怎样！！”盗贼们抓住被称为圣女的女孩的手。

就在此刻，一位白发男子出现。

“啊……那位好心人士！！救命呀……”白发男子听到圣女的呼救声便拔剑来救！

“你们要是活得不耐烦的话，就继续呀！！”盗贼们被男从的话激怒：“臭家伙！想找死呀！！”一名盗贼立刻便朝该名男子攻过去，不过就在一瞬之间，盗贼的身躯就被打飞得大老远。

毫无破绽的动作，吓得盗贼们当场抱头鼠窜而去！

圣女感谢地说：“虽然不知道您是哪位，但我还是很感谢您的义助解危！”

男子答道：“……没什么啦！”“请问……请您务必留下大名！！”

“……洛伊德”洛伊德回头对圣女留下这个名字。

温可对着转身离去的洛伊德叫道：“我、我名叫温可！是蜜鲁·谢索的圣女！！”不过，洛伊德还是头也不回地离去。

“…洛伊德大人”此刻温可仿佛心都被夺去一般，茫然地注视着离去的洛伊德。

另一方面，达特一行人在抵达多纳坞之后，从一位名叫凯特的女子那儿打听到，她的未婚夫，霖为了解救被盗贼所支配的城镇，一人独自闯入亚吉特的消息。为了得到进一步情报，达特等人来到镇长家中。

“听说他为了讨伐盖利许盗贼团，独自一人闯入了……”得知独子霖身陷危境的镇长，脸上露出痛苦的表情说：“由他去吧！若再拖你们来淌这淌浑水，身为镇长的我，真不知该怎么说……”

“这淌浑水我们是淌定了！因为盗贼团……抢走我们重要的东西。他们到底打哪来的呢？”

镇长在得知达特一行人和盗贼团全无瓜葛后，便开始说出他所知的情报。

“……我只知道他们来自重力崩坏之谷，其他详情可就都不清楚了！”

在镇长说话当中，执事插话说道：“那边非常危险……听说进入谷内之人，还没有谁是活着回来的。”

“执事！！别这么说！！霖……霖他已经去那了！！”听了镇长的话，执事便向不安的镇长提议：“不如我们集合这边的民众，组织一支救助队如何……”

“那镇上该如何是好？也许盗贼团会趁机偷袭也说不定…”镇长忧愁地说道……

正当二人头痛不已之际，达特说：“让我们去吧！”

“喔……若是能有你们这样精壮的战士前去，我就放心多了！！若是这样，我也该提起勇气来对抗这个镇上的大害！！”

达特一行人不等镇长把话说完，便离开他家。

就在离开镇长家的路上，众人看到一名少女正和一群盗贼演出全武行。而盗贼们自知不敌少女，便赶紧逃离现场。

“你们也是盖利许的同党吗？”少女对着达特一行人挥动着武器。

“白发……和洛伊德同样喔！”“其他就不一样啦！”哈谢尔反驳亚鲁巴特的看法。

此时少女也放下武器，对着窃窃私语的达特一行人询问：“你们没事聚在一块……好奇怪喔！你的名字是？”

“……达特”

“我是梅鲁！！在多纳坞我可是最会跳舞的舞后喔！！”当梅鲁得知达特一行人要前去援救霖之后，便要求同行。

但罗丝冷冷地说道：“我们可不想和你比。大伙走吧！”

“等一下嘛！！你们可知道亚吉特在哪里吗？”

“在重力崩坏之谷吧？”

“你们想得太天真了吧！！说得这么容易……在这块七零八落的土地上，像我这样熟悉环境、又可爱的人，可是再也找不到的喔！况且，要进入谷内，还要得到国王的许可才行喔！”

面对活力十足而喋喋不休的梅鲁，罗丝不禁叹了一口气。“达特怎样呢？她可是认真的唷！”

“没办法……让她跟来吧！”“真的吗？”

“我看你是真的想帮助霖吧！而且在这不熟的地方，也许还要靠你来带路也说不定”对于在特的决定，梅鲁欣喜若狂地跳了起来。

“是嘛！！这样才对嘛！！那么我们出发吧！最可爱的舞后梅鲁！！就要和她的同伴一起去讨伐盖利许了！！”

◆异变

～艾蜜鲁公主豹变的阴影，笼罩整个迪贝洛亚～

为了拿到重力崩坏之谷的通行证，达特一行人回到了弗雷兹，然后借借费斯达熟识王族之助，得以谒见迪贝洛亚王国的国王吉欧鲁。

当达特一行人顺利取得通行证，正要火速出城赶往重力崩坏之谷之时，忽然被一位侍女叫住。

“亚鲁巴特大人！请您稍等一下。我是丽莎公主的侍女莉普莉雅。奉丽莎公主之命，来请各位去见她一下。”

"丽莎公主要约见我们呢！我们去造访她吧！"莉普莉雅对于亚鲁巴特的话，点头表示赞同。

"不知有什么事呢?""和丽莎公主碰面之后，不就知道了！"亚鲁巴特不等达特把话问完，便和莉普莉雅一起前往丽莎公主的房间。达特一行人也跟在后方追去。

"太好了！欢迎您的大驾光临。赛尔迪欧国王……亚鲁巴特大人。我是丽莎。也就是艾蜜鲁公主的妹妹。其实，我有一件事情非得拜托各位一下不可，所以请各位前来一下！"

来到一间阳光照不到的房间后，丽莎公主开始对达特一行人说话。达特催促丽莎说道："……请继续说吧！"

"是关于姊姊艾蜜鲁公主的事……半年之前的艾蜜鲁公主还是非常地温柔，她是我……不！应该是全国民众心中的理想偶像。事情是发生在我们两人一块骑马出游之时，艾蜜鲁公主的座骑却突然发狂，朝森林奔去。那时……我立刻和家臣一起在后方追赶。后来……姊姊倒卧在森林里，幸好她毫发无伤，所有人才放下心中大石。不过，当艾蜜鲁公主醒来时，她整人却变了……不但指责所有人都不好，甚至连言语、态度都变得不一样。简直就像是……换了另一个人似的……"

"如此大的变化，难道没有其他的人觉得奇怪吗?吉欧鲁国王应该……"

对于亚鲁巴特的话，丽莎摇头说道："没有……国王看到艾蜜鲁公主变活泼，还高兴不已呢。听说你们要前往重力崩坏之谷，所以想请你们帮忙！可否调查一下艾蜜鲁姊姊和盖利许盗贼团之间是否有关连?"

"艾蜜鲁公主和盖利许盗贼团有何关连……?"达特疑问道。

"现在迪贝洛亚表面上看起来是一切升平，不过却有个严重的问题……就是盗贼团的横行。"

"是呀……尤其是多纳坞最严重！"

梅鲁也说。

"嗯…是和以前完全不同。对了！在半年之前……""就在艾蜜鲁公主开始变奇怪时……""借由占星术，也看出姊姊和盖利许盗贼团有某些关连。而且，还有一点……星象上告诉我'不能将月交给她'……姊姊马上就要过20岁的生日了。为了配合庆生典礼，要将迪贝洛亚的国宝～月之短剑，交由姊姊来继承。我想星象上所指的'月'，应该就是说这件事吧?"对于丽莎公主的一番话，亚鲁巴特和达特对看了一眼。

"第二个月的神器……""这和洛伊德有关喔……"

"可否请各位在典礼之前，将实情调查出来，找出姊姊和盖利许盗贼团的关系?"

"好的！我们也正在追查盖利许，没有理由拒绝你！"

◆激突

～巴拉基的苏醒·痛彻心扉的拳击～

重力崩坏之谷如同其名一般，是一处重力混乱的地方。见到岩石上下交错飞行的情形，罗丝开口说："看来这边还有龙战役所遗留下来的影响。龙骑士和有翼人的魔力交战之后，自然会造成如此的混乱！"

达特一行人不但讶异于骇人的爪迹，同时也朝谷的出口、也就是盗贼的根据地，亚吉特前进。

"!!"

"真没料到！还有人迎接耶！"就在谷的顶上，达特一行人发现已经石化的巴拉基。这位巴拉基是借着维鲁德火山的喷发之物，而保有完整的身形。

"又来了……又听到声音了……不可以过去……这样直接过去的话，又要发生战斗了！"对于巴拉基，席娜似乎是有所反应。但大伙还是执意前去……

"不行啊！要是不听这话，到不了盖利许的贼窝喔！"席娜还是坚持不许大家接近巴拉基。就在此瞬间，巴拉基的眼睛突然冒出光。达特一行人立刻变身为龙骑士，以对抗巴拉基的袭击……

被达特一击打得奄奄一息的巴拉基，使出最后的力气，伸手向席娜袭去。接着从巴拉基的身体和席娜的额头，闪出青光。

罗丝被这副光景吓得喊道："席娜……你、……巴拉基在做什么……?"

而席娜自己也困惑不已，抱头蹲下害怕地喊着："我、我什么也不知道……真的不知道!!"。达特只有紧紧抓着她的肩膀："巴拉基已经消失了!!大家走吧!盖利许就是下一个目标！"。

盗贼根据地的亚吉特，就位于越过重力崩坏之谷后的巨人之里。

在巨人之里饱受盗贼团攻击洗礼的达特一行人，发觉盗贼们所使用的武术竟然和哈谢尔同样都是龙树式的武术。

"我想起来了！盖利许！他是我的徒弟！"得知盗贼团头目来历身分的哈谢尔，便独自前往盖利许的家。

"盖利许……别来无恙呀！"哈谢尔对着正和马丕在密谈的盖利许叹了一声！

"师、师父……""对于我们这些盗贼头目，废话不必多说！就直接开门见山吧…"

对于哈谢尔的话，盖利许反唇相讥地说："是啊!!这么做没错!!托您的福，让我得到自由!!现在的我，可不同以往了喔!!"

"所谓的拳就是自己的心。打人的话，不但自己的拳头会痛，心也同样会跟着痛。如今的你…好象已经忘掉心痛了吧！"

"……"

"真是罗嗦!!给我闭上你的嘴!!"看到盖利许默默不语，马丕起而代之向哈谢尔袭击而去……却突然被冲入两人间的达特给挡下。

当盖利许看到达特等人跟着哈谢尔前来后，便缓缓起身说道："来吧!!让我回想一下心痛到底是怎样的感觉吧!!"

◆同伴

～龙骑士的羁绊、超越种族之别～

为了了结过去的恩怨，而找师父一决胜负的盖利许，在哈谢尔浑身使劲的重击之下不支倒地……此时，达特一行人也放下武器，以怜悯的表情注视着倒地不起的盖利许。

另一方面，哈谢尔的重拳也同样打倒了马丕。

马丕喃喃自语："压……压死你们……!!"，便启动一道秘密开关。

瞬间整座建筑物剧烈地摇晃起来，支撑巨型石器的石柱产生了龟裂。

"快逃！师父！"不过，无论盖利许怎么呼喊也无济于事，巨型石器眼看就要在达特一行人的面前开始落下……

由于四下无处可逃，所有人只好闭目等待死亡的来临！

"喔～!!"就在惊人的轰然声响中，传来某人的喊叫声。张眼一看，石器竟然被撑住了，并且跑出一位基坎特族模样的人。

达特看到眼前这位眼熟的人，不禁叫了一声："康哥尔……!?"

解救他们的人，正是曾在黑色城堡中交过手的康哥尔。

"康哥尔！你怎么会在这里呢？……是你救了我们吧?"

"你们不再是我的敌人了。这里是基坎特族的圣地，也就是我的出生之地！"

席娜对康哥尔问说："那么其他的基坎特族人在……?"

康哥尔回答："都被人类杀死了。为了谋夺基坎特族的财宝……过去我认为即使人类、其他种族死了都无妨。只要多加锻炼，就可以存活下来！"

"你就因为这个原因，而参加人类的战争吗?"

"……为了多耶尔大人而战。在孩童时期幸存逃生的我，曾获得他的帮助。之后便和坏人作战…为了要和你们同行，所以我来到这里。如同多耶尔大人常说的一句话，所有种族生在世上都是平等的。因此需要强而有力的指导者！"康哥尔走近达特，接着说："就是你，我看准你会成为指导者。我们之间过去的不幸，我不想再发生了……"

"对我来说，我只是为了我的目的而不断奔波。……至于'指导者'，我可不敢当！"

"你打败了多耶尔大人，这表示你有很强很强的能力，超越多耶尔大人的能力。我想看看你的能力可以到达那里！"

"……了解！那……以后你就是我们的同伴了！"

康哥尔得到达特答应之后，脸上浮现笑容地说："…同伴。很不错!正合我意…"

◆本尊

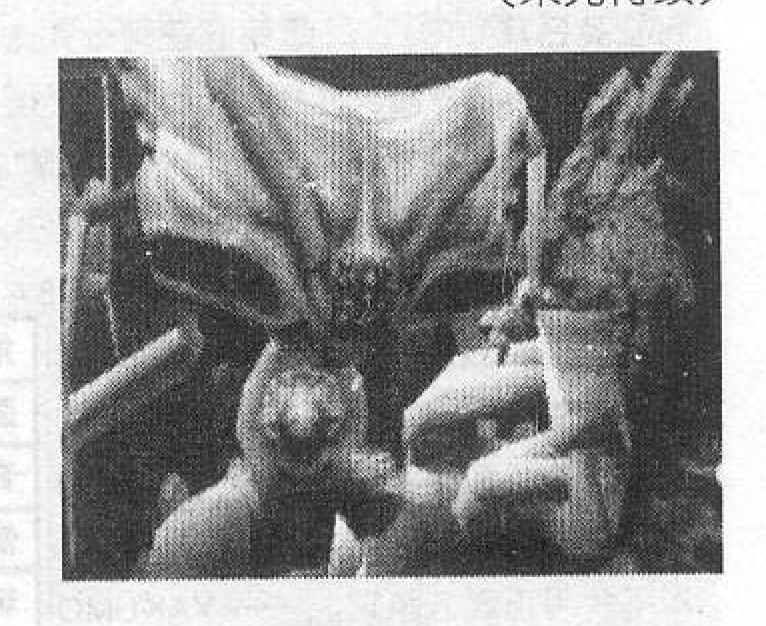
～真假两位公主～

从盖利许口中得知，城内那位艾蜜鲁是冒牌者的达特们，在顺利解救霖、拿回龙骑士灵魂之后，便赶紧回到双城。

此刻的弗雷兹正放着盛大的烟火，城内也人潮汹涌。众人期待已久的艾蜜鲁庆生典礼就要开始了。而达特一行人也火速赶往丽莎所在的星之塔。

"让各位久等了！大家要有心理准备。请听我述说事实真相……"

（未完待续）





圣灵机(圣灵机ライブレード)

机种 PS 厂商 Winky Soft 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



Winky Soft 是借"SRW"发家的，那么它所出的带"机"字的游戏烙有机器人大战的印痕也是很自然的事情，在杂志的新作介绍中看到它的名字时我便认定这不会是个优秀的富有创意的游戏，但失策的是没想到会这么糟。

系统上与"SRW4"及以后系列诸作如出一辙，连菜单、记录画面都差不太多，典型回合制，机体虽然似乎不可换乘但用资金来升级却是没什么变化，当然也会有类似精神的东西出现。

系统也就算了，本来就不抱期望，而游戏画面实在不敢恭维，且不提人物的呆板，"3D"的战斗地图和机体单位如此粗糙却竟然没有战斗动画，有的只是小的可怜的机体在地图上互拼。我并不认为战斗动画是决定这类S·RPG品质的关键，就算有我想大部分情况下我也会关掉（如果关得掉），但在战斗动画中角色的形体和表现能给玩家以相当生动的意象从而大大提高投入度。没有战斗动画的"SRW"和"SDG·GGO"还是东西吗？相对于游戏画面的恶劣，CG倒是不少，看着一段又一段精美的CG层出不穷，我的心也越来越凉，我一直以为在游戏的容量受到相当限制的情况下（如1CD），虽不能说CG越少游戏越好玩，但CG越多越漂亮游戏性越糟糕却几乎是金科玉律。

剧情没什么好谈的，又是异世界，又是召唤，又是莫名其妙的高中生驾驶莫名其妙的机体，看不到任何令人激动的亮点。至于在封套上大书的"战斗与恋爱高次元结合"我看只不过是增加了好感度的设计以及在战斗间歇可以与女孩子交流和发生所谓"话题"的事件。

因为 Winky Soft、BANDAI 都和 BANPRESTO 有非常深的关系，所以很令人怀疑"SRWα"的延期是给 BANDAI 的"圣战士传说"和本作创造销售机会。而现在厂商也越来越懂得做生意了，游戏封套上全是CG的截图，如果"圣灵机"在封套上有几张游戏画面尤其是战斗画面，也许我根本不会用正眼去瞧它。——YAKUMO

角　色：	7	操作性：	7
画　面：	6.5	创　意：	6
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	6.5	总评价：	6.7
玩此游戏时间：不明			

99格斗之王(KOF 99)

机种 PS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



SNK在PS上推出过的2D格斗游戏似乎从未受过好评，当年笔者在玩《斩红郎》和《KOF'96》时，做梦也不会相信今天的《KOF'99》能移植到PS上，它的成功移植起码证明了一点；我们对它的了解实在太少了。

也许是我们太过于局限某些数据和某些游戏了，似乎任何一款2D游戏在我们看来无非是动作大幅缩水、读盘时间漫长、操作性恶劣这类缺点，而从未切实的想一下，这台内存仅2MB的主机，能够做到这些是多么费力，要知道，NEORAGE模拟器最低要求也要16MB以上的内存，抛开商业因素，那些软件开发商为了移植这些作品绞尽脑汁所想的办法恐怕远非我们所想像的。

《KOF'99》无愧是现今SNK移植度最高的一款2D格斗游戏，在处理援护角色的方面十分流畅，读盘时间也减少了许多，对战时不会扫兴了，并且PS版对街机一些BUG有所修正，一些无限连击取消了，背景音乐也十分动听，这在机厅中是无法体会的，总的来说，完全再现了游戏全貌，是PS玩家不可不玩的格斗大作。

诚然，人物动作方面有一定的缩水，玩惯街机的玩家对此感觉一定很明显，不过相信这也是无奈之事，此种程度恐怕已是PS机能的极限了罢，想要追求完美的玩家只有期待DC版了。

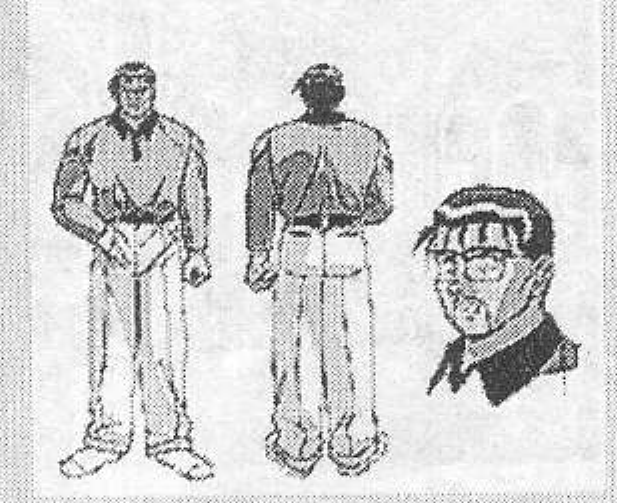
——辽宁鞍山　尧舜禹

角　色：	9	操作性：	7.5
画　面：	9	创　意：	7
音　乐：	9	移植度：	8.5
情　节：	6	总评价：	8
玩此游戏时间：无法统计			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

3×3 eyes～转轮王幻梦

机种 PS 厂商 类型 AVG 媒体 CD－ROM×3



三只眼的游戏出的并不算少，很多机种上都有，不过有意思的并不多，这个“转轮王幻梦”也一样属于大多数。看片头时发现有亚马拉，以为这次终于可以在游戏里看见八云暴走了，不料根本不是这么回事。

3CD 的容量只讲了一个原创的故事，反正又是一个奇怪的家伙想成为帕凡提的无，佩被捉走，八云去救。感觉有点像迅鬼和加而加的合体。八云依然是弱的可怜，虽然会用脚甩出土爪，却还是只会单个直线使用光牙，哭蛹也没有更别提石丝、导息之类的了。当然，按游戏中的提示，故事的时间背景是在加而加后，月面决战之前，但总觉得八云太没用了。而整个游戏不过是个电子读物而已，毫无游戏性可言，难得出现让玩者控制光标的版面好像也只是用来 SAVE 的，如果看不懂日文的话恐怕会昏昏欲睡吧。

附录中有一个彩版漫画，涉及的是另一个故事，与游戏有点联系，不过三张盘的片头和附录一模一样，实在是让人心寒。总之，如果不喜欢高田裕三的“3×3 EYES”就不要管这个游戏了。

角　色：8	操作性：7
画　面：8	创　意：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.3
玩此游戏时间：打穿一遍	

——YAKUMO

铳钢战记·调色管家(铳钢战记バレットバトラー)

机种 GBC 厂商 KONAMI 类型 RPG 容量 8M



要说起美工，大家第一个想到的大概就是 KONAMI 了吧！不错，KONAMI 的美工的确 NO.1。而这部由 KONAMI 制作的铳钢战记·调色管家恰恰表现出了这一点，就掌机而言，KONAMI 将这部作品的游戏画面做到了可与当年 SFC 相媲美的程度，不得不叫人折服呀！

此游戏讲述的是一少年驾驶机器人收集魔石，并与敌人展开殊死搏斗的故事。游戏的操作系统与以往的 RPG 大同小异，而特殊攻击并不是靠提升 LV 来觉悟的，而是靠商店中的专用机器部件，装备使用才行！值得一提的是，本作也加入了像“勇者斗恶龙·怪物篇”的捕捉、合体、升级的系统，还有类似“口袋妖怪系列的机器怪物图表，真的使游戏的趣味性大增。另外，通关后也可进行游戏哟，努力合体出强于 BOSS 的机器人吧！”

当然，碧玉也有瑕，本作的剧情设计不够丰富，缺乏新意，好在有动听的音乐和漂亮的画面来弥补这一缺陷，这也算是 KONAMI 的一处败笔吧！但喜欢 KONAMI 公司的玩友可不要错过这款游戏哟！！

角　色：7	操作性：8
画　面：9.5	创　意：7
音　乐：9.5	移植度：——
情　节：7	总评价：8
玩此游戏时间：36 小时 21 分	

——浙江台州　座间翔

悠久之瞳(ククロセアトロ悠久の瞳)

机种 PS 厂商 SUNSOFT 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



一直都很喜欢 SUNSOFT 的作品。虽然它没有磅礴的王者气势，但却有如一首轻松的小曲直沁人心。这款《悠久之瞳》正是如此。

片头的歌曲十分精彩，似乎总蕴含着一种悲伤的忧虑感。游戏的行动画面在对话时还会切成近视角，初看颇有新意，久而久之却还真让人心烦。不明白的是这款游戏为何要做成 SLG 式的战斗，与光荣的《西游记》无太大差别。魔法虽华丽不足，但也有一番滋味。

游戏最大的卖点恐怕就是那 150 种可以操纵的魔法宠物了。这一点或许也是吸收了当红的《口袋妖怪》的魅力吧。

角色设计是我最喜欢的部分。樱濑琥姬设计的游戏人物华丽而又实在，从人物的眼神似乎就已经可以看到他们的命运了。

虽然 PS2 发售了，虽然史克威尔又公布了许多新游戏……但是有时间的话，不妨体会一下这款《悠久之瞳》所带来的悠久的幻想吧。

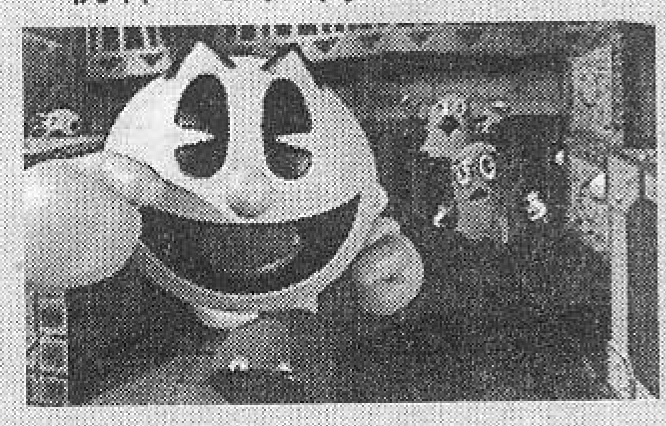
角　色：9.5	操作性：7.5
画　面：8	创　意：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
玩此游戏时间：约 6 小时	

——海南海口　刘赢征

小精灵世界 20 周年纪念

(パックマンワールド 20th アニバーサリー)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 ACT 媒体 CD－ROM



就如“高达”一样，不知不觉中，小精灵已经有 20 岁了。想起当年这个小人物几乎跑遍了所有的电脑和 FC，重拾的感觉还真好。

适时而宜，小精灵被做成 3D 动作游戏已不足为奇。游戏的操纵性非常好，小精灵的动作十分丰富。从跑到跳，从走到水里游泳，即使是站着原地不动，也不失一分稚趣。

还是和从前那样，小精灵是为了五花八门的宝物而冒险的。游戏的目的也正是在收集这些东西。挑战性颇高的是能否集齐所有的金币，有时候为了一颗漏掉的金币，不惜又要浪费时间和精力。但那种成功的满足感真的是无法形容的。

或许是有了《风之克罗诺亚》的经验，所以这款小精灵多少也与《风》有异曲同工之妙。不足的恐怕只有场景的 3D 即时处理，时而有些不规则的棱角出现，也许是 PS 真的到了“终结期”吧。换成是在 PS2 上登场，一定会更完美。

希望小精灵能重温童年时的欢笑！

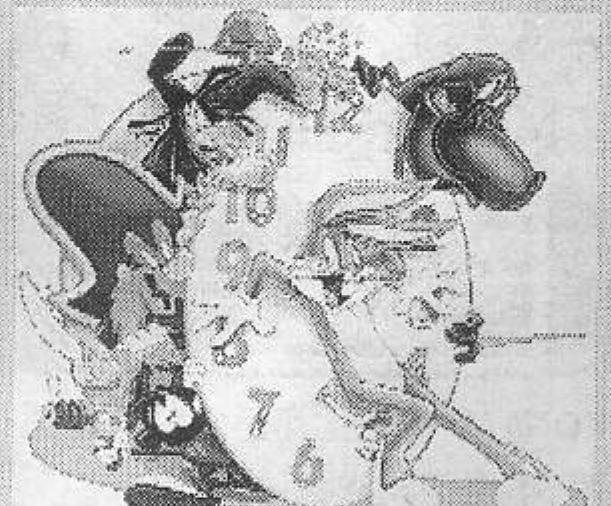
角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.1
玩此游戏时间：不足 2 小时	

——海南海口　刘赢征

兔巴哥～迷失时空

(BUGS BUNNY～LOST IN TIME)

机种 PS 厂商 INFOGRAMES 类型 ACT 媒体 CD－ROM



又是一款美版动作游戏，只不过这回人物换成了我们全球知名的兔爷——BUGS。这回既不是在动画中耍宝，也不是与乔丹空中 JAM，而是受控于人，加入 PS 主机大冒险的行列中。

谁也不会忘记可爱的兔巴哥啃萝卜的招牌造形，制作公司当然会把卡通中的动作再现于游戏中。原声配音也是一大卖点，搞笑的配音令我难忘。游戏中的 BOSS 充满笑料，让人忍俊不禁。总之，搞笑是本作的头条，原作风格原汁原味的展现在游戏中，仅此一项，便是 BUGS 迷的必买之理由。

多边形构图，原本认为会失去动画卡通的效果，但后来发现并非如此，PS 的机能还真是不赖哟（嘿！老兄，PS2 都出啦！），至少不失原作风彩吧。

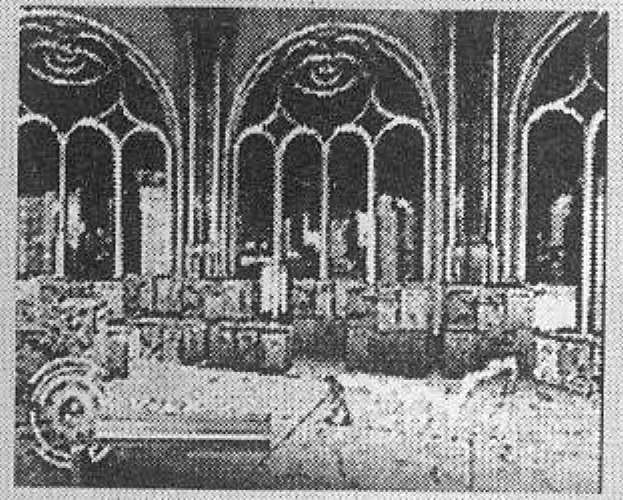
评这游戏，两个字：有趣！初玩本作也许没啥特别，但我担保十分钟你便会上瘾（不上瘾也没什么，不要玩 ACT 好了）。看着简单，实则复杂，操作上的熟悉是必须的。劝有心玩玩本作的玩家一定要下功夫多熟悉兔爷的本领，不然……后边有够好看的。

——YF

角　色：10	操作性：8
画　面：6.5	创　意：10
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.2
玩此游戏时间：闲暇时的伙伴	

狂野战士 9（WILD 9）

机种 PS 厂商 INTERPLAY 类型 ACT 媒体 CD－ROM



美版作品给我的印象一向不错，而最主要的是欧美厂商比较于日本厂商似乎更乐意于制作 ACT，这恰恰是玩腻了 RPG 的我所需要的。

"W9"在西方玩家中反响不错，主要是制作厂商抓住了一些 ACT 的重点并且利用了多边形来加强游戏立体感，使"W9"在各方面均十分出色。后来，KONAMI 也制作了多边形的横版"超级魂斗罗"（既 PS 机上的"魂 2"）以抗衡之，当然这是后话。

人没有型有款，颇有神彩，是"W9"中比较突出的。前面提到本作是利用多边形制作的，非常出色，美厂在多边形上的水准确实远超日厂，立体感强。音效也不错。而操作也十分简洁明快易上手，手感判定准确，是能打出爽快感的那种，这点我最满意。

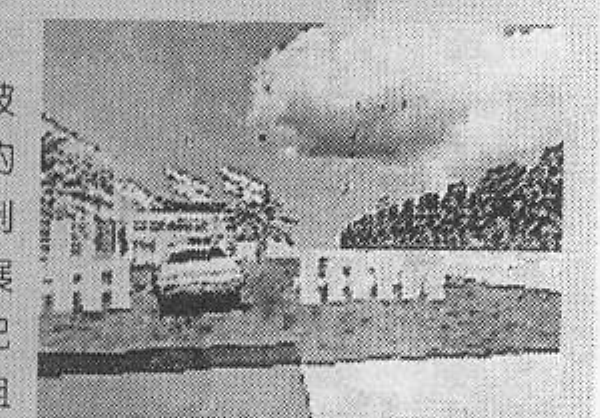
玩法比较特殊。人物攻击是利用一条激光来"缠"住敌人再将之甩死，而且利用这点来去到一些难以去的地方。可以说，要想玩熟这款作品首先便要熟悉这项操作（这点让我想起了 FC 的"希魔复活"及超任的"海腹川背"）。

出色，上乘，完成度及难度都很高，是部很考验人手法的作品。推荐给喜欢此类闯关游戏的玩家。——六面兽

角　色：8	操作性：8
画　面：7.5	创　意：9.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.8
玩此游戏时间：累计 10 小时以上	

司机（DRIVER）

机种 PS 厂商 SPIKE 类型 RAC 媒体 CD－ROM



爱打 RAC 的朋友，想必已被"GT2"那令人恐怖的难度烦得头疼。的确，"GT2"在模拟真实比赛方面已作到前无古人，在赛车时的各种技术的展现方面也是技术活儿。如果你对自己在赛车时的技术十分自信的话，并且也视"GT2"如小儿科的话，那太好了，"DRIVER"正适合你！第一次接触"DRIVER"，让我感觉真是很难。比如第一关：在限定的时间内完成所有的高难车技。让我一开始摸不着头脑，加上操作上比较复杂，游戏玩法的"个性化"，真是让人觉得不是一般的 RAC。

正如现今热火朝天的"实况 4"一般，本作也同样是不能以画面来衡量游戏好玩与否的。事实上我个人认为，"DRIVER"在操作性方面要比"GT"为佳。虽然这并不证明"DRIVER"在拟真方面超越"GT"了，但我却认为本作在爽快感这一环上有更为突出表现（不是指风驰电掣的速度，而是在细微操作判定的把握上）。虽然两者不属同一类型，但"DRIVER"却不随潮流，创出自己风格及玩法，实属难能可贵。在这点上，"GT"与"DRIVER"可以并称当今 RAC 游戏界两大支柱（NAMCO 的"山脊"只算是在画面效果上较为一般的 RAC 了！。

虽然"DRIVER"的销量与"GT"全球六百多万的成绩有段距离，但在欧美的月间销量狂卖一百万以上已足以证明一切了。想体验更另类的 RAC，非它莫属——"DRIVER"。

——木巾 66

角　色：——	操作性：9
画　面：7.5	创　意：10
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.6
玩此游戏时间：天才车手在努力	

降魔勇士（BRIGHTIS）

机种 PS 厂商 SCEI 类型 A・RPG 媒体 CD－ROM

这年头，做游戏很难。没有几部游戏能上百万销量的，尤其一些小公司的小游戏，则真是惨不忍睹。比如本作吧，ARC 制作的游戏要靠 SCEI 的名头来卖，惨况可知。可即便如此，又有几人会去赏识呢？

说回正题。虽然 A・RPG 在市场上很稀少，但也不许"作弊"。本作各方面均不及格，做为一部已进入成熟期的 PS 主机上的作品就更是失败。

老生常谈说画面。近一年，我还真没见着几个游戏的多边形比这部游戏差的了。甚是粗糙，简直不堪入目。这方面，大概是制作组的技术力确实不成，当然，作为一个评游戏的，我的眼光与制作组比起来似乎更高。是非对错，不是咱自己亲身去做游戏，自然难以体会其中五味，有时，他们也挺难的了。

本作比"阿兰多拉 2"上市要早，而后者与前者也很类似。但，"阿兰多拉 2"却要比"降魔勇士"成功。原因则归结于剧情，超爆笑的"阿兰多拉 2"是不能只重画面的，请体会。相反，本作的情节真可用一个"淡"字来形容了。空有一个 3D 的"架子"，可里面包得都是"垃圾"，真是难以挽回面子。这点上，"阿兰多拉 2"很成功，已成为玩游戏而不是玩画面的代表。

其它的，音乐、操作都一般，难有出众之处。

虽然评得有点严厉了，但其实我仍在玩。怎么说呢？有时瞧惯了太细腻的东西，也该来点粗糙的了。至于什么时候不玩了，这……谁知道呢？

——BAHN

角　色：——	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：10	移植度：7
情　节：——	总评价：8.6
玩此游戏时间：∞	

玩具总动员之宠物小精灵风云再起


「皮卡丘探险队」笔记本/MOVIC出品


「露琪亚爆诞」笔记本/MOVIC出品


「皮卡丘探险队」垫板/MOVIC出品


「露琪亚爆诞」垫板/MOVIC出品


迷你明信片组合/让你也能拥有著名场面。MOVIC出品


「皮卡丘探险队」杂记本/MOVIC出品


「露琪亚爆诞」杂记本/MOVIC出品


「露琪亚爆诞」贴纸/MOVIC出品


「皮卡丘探险队」弹性胶质钥匙链/MOVIC出品


「露琪亚爆诞」弹性胶质钥匙链/MOVIC出品


「皮卡丘探险队」贴纸/MOVIC出品


宠物小精灵自己动手做B款/可以自己动手做出马利鼠、电击怪及美丽花。丘比特出品

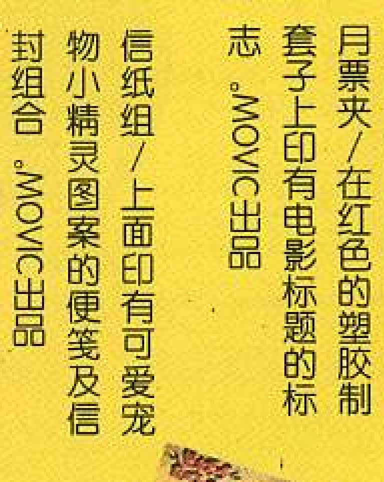

宠物小精灵自己动手做A款/纸制劳作宠物小精灵。A组内有露琪亚和呆呆王。丘比特出品


铅笔组/「露琪亚~」和「皮卡丘~」两种。MOVIC出品


附玩偶自动铅笔。有马利鼠、电击怪、呆呆王等共六种。MOVIC出品


附玩偶原子笔/有呆呆王、美丽花、雷地佛等共六种。MOVIC出品


着色画/品质甚高，看来一点都不像是给小朋友玩的东西。MOVIC出品


信纸组/上面印有可爱宠物小精灵图案的便笺及信封组合。MOVIC出品


月票夹/在红色的塑胶制套子上印有电影标题的标志。MOVIC出品


亮面电话卡A款。小学馆企画出品


电话卡C款/小学馆企画出品


电话卡A款/小学馆企画出品


明信片组/宠物小精灵的名场面成为明信片了！MOVIC出品


软质铅笔盒/素材柔软，相当地安全好用。MOVIC出品


亮面电话卡B款/小学馆企画出品

电话卡D款/小学馆企画出品


电话卡B款/小学馆企画出品



Primal Image

将影像数码化，并可当作游戏来玩的…就是这款『最初映像』了。玩家不但可以说话，还可以做出许多如真人般生动的动作。

新类型游戏登场
和CG角色们一同游玩吧！

PS2 厂商：ATLUS　类型：ETC
媒体：CD-ROM　发售日：2000年春

『最初映像』是一款能够让玩家将荧幕上的CG角色随着自己的心意摆出各种姿势的颇具巧思的游戏。在游戏的两种模式中，为了进行制作姿势的「姿态 模式」，必须要先获得被称为「Bit」的点数；而点数则必须在「记忆模式」中取得。如果能够将拍照对象所自由摆出的动作给「记忆」下来，便能够根据所拍出的成果得到Bit点数哦！


↑本款游戏收录了多位人气CG角色，你喜欢哪一位呢？

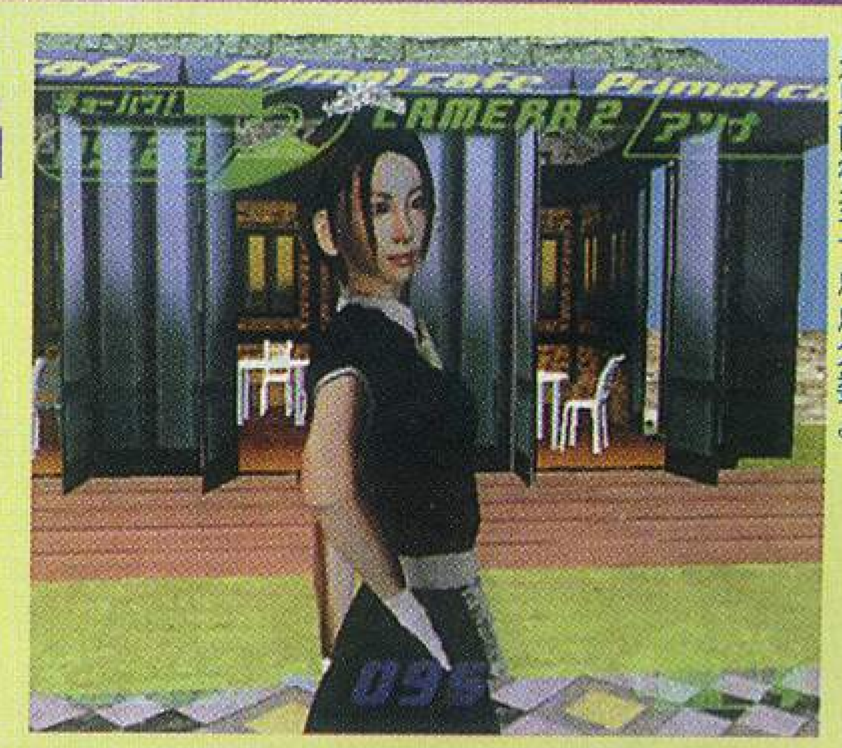
来接触栩栩如生的角色们吧！




←↑无论是跑是跳，动作都和人类没有两样的角色们。使用了最新的人体工学技术！

MEMORY MODE
记忆模式

当这些活蹦乱跳的角色在到处移动时，自由调整视点以寻求最美角度，并将其「记忆」下来的模式。它就好像是架好摄影机来照模特儿的感觉。由于每回的摄影都有记忆次数的限制，所以只有找到真正有魄力的镜头，才能获得高点数。故要谨慎为之。


←即使玩家以较好的角度一个劲地猛拍，还是只能得到一点点分数。

POSING MODE
姿态模式

此姿态模式是利用在记忆模式中取得的「Bit」，安排CG角色们做出各种动作。除了可以做出手部、腰部以及头的方向等各种动作，还可以利用声音和表情来表达自己的情绪。此外，若是在她们旁边摆上各种道具，她们还会利用这些道具一起拍照摆姿势哦！


↑画面左上方的图表，是表示所要求的动作是否合理的一个情感测量。

↓→CG角色们可是连每根手指头是被精心制作出来的唷！可以让她们拿一些例如咖啡杯、海滩球等等的可爱物品！



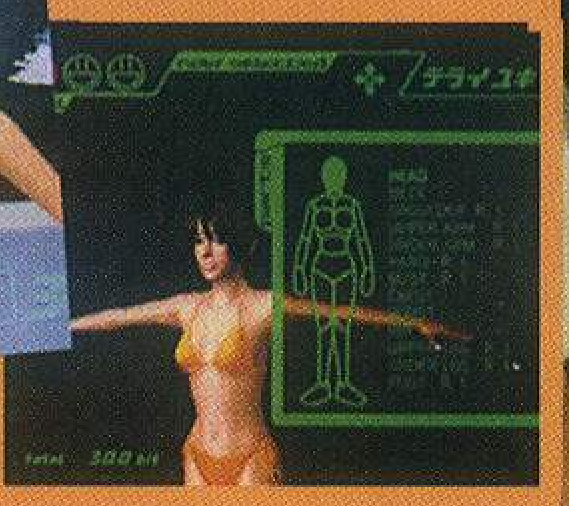
在收录的所有CG角色中
首先要来介绍这三位

在收录的所有CG角色中，首先要介绍给大家的是寺井雪和安娜、依三位。角色的服装按照游戏的设定是每人各有三套，玩家在游戏一开始便可以按照自己的喜好来选择CG角色所穿的服装。此外在记忆模式中，CG角色所摆的姿势有跳舞、有氧运动等等，可随着拍摄主题的不同而有各种不同的类型。配合衣着以及动作的各种不同组合，每次进行游戏都可发掘出游戏不同的一面而进一步享受游戏所带给你的无穷乐趣。



YUKI TERAI 寺井雪

漫画家，由区次健一所捧红的虚拟偶像。被设定为由17年后来到现在的时空旅行者。她喜欢的音乐是爵士乐。怎么样，和你的兴趣合不合啊？



→↓健康的橙色比基尼更衬托出了她的健康肌肤！此外也有洋装的打扮。

由17年后来到现在的时空旅行者

ANNA 安娜

三围从上而下是8.5、5.5、8.5公分。甚至可以放进咖啡杯中的娇小的她除了兴趣为舞蹈之外，其余的一切全都是谜。



←↑她是在16年前来到这个世上的。仔细看看，她的头上似乎长了一对角……

角色衣着可做变更

在这次介绍的画面中，还有小雪的洋装和背心。此外，安娜还可以选择以恶魔之女的姿态出现，依则有低胸背心以及制服可供替换。

每一位角色都安排了三套衣服！





←↑从性感的泳装到牛仔装甚至时装，应有尽有。今天要穿什么呢！？

在荧幕上再现活生生人类的动作

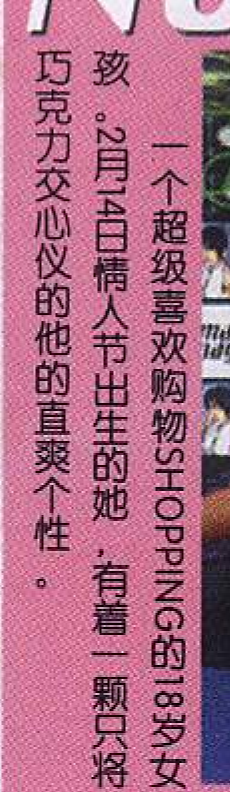
在帮角色安排动作的模式中，采用了对于重现人体于3D空间中有重大进步的MAHENGINE社的人体工学技术！因为如此，像人类在举起左手时右肩会微微下垂的这种细小动作也能真实在荧幕上。当然，也设计了关节的合理弯曲方向，所以要是要求她们做出平常做不到的动作，她们可是会生气的哦！



→要是要求将关节往奇怪的方向弯的话，会被她们讨厌的！

NON 依

↓喜欢做有氧运动的女孩。能够抓住她那快节奏的动作吗？



一个超级喜欢购物SHOPPING的18岁女孩。2月14日情人节出生的她，有着一颗只将巧克力交心仪的他的直爽个性。

































PS2	厂商：JALECO　类型：ACT
	媒体：CD-ROM　发售日：2000.3.4



配合音乐节拍与节奏踏出华丽的舞步吧！

以前只有在街机厅才能玩到的与DDR齐名的JALECO公司的"STEPPING"系列如今在加強內容后与PS2同日登场啦！

与街机一样，通过AVEX的协力，游戏中收录了许多欧美当红流行乐队的歌曲。玩家可以配合他们的歌曲踏着轻快的脚步跳个爽快。此外，也收录了从70年代到90年代的超热门舞曲。同时更追加了只有PS2独有的原创模式，即使是已经玩惯了街机的老手玩家也能在这次的作品中享受到新乐趣。赶快看看我们的收录曲介绍吧（尽管4期已有黑白页的介绍）！

游戏模式一共有4种类

除了选曲跳舞的标准模式（Standard Mode）之外，还有根据玩家技术变化难易度的挑战模式（Challenge Mode），跳完指定曲后可获得段位的证书模式（License Mode），以及自由欣赏MTV的电影模式（Movie Mode），一共四种模式可供选择。

难易度共分为6个等级！

而游戏的难易度有适合初学者的EASY、各种难易度都很适中的NORMAL，适合中级玩家的的HARD，适合中上级的HEAT，以及适合高级玩家的NEXT和难易度最高级的HYPER…一共六种等级可以选择。若是破了HYPER级，你也就成了舞林高手了。



从这么多首歌里选一首来跳

←在众多的舞曲中选一首自己喜欢的吧！华丽的舞蹈也许是消除压力以及减肥的最佳良药！！





←需要另外购买的"舞踏专用踏板"是和游戏软件同时发售的。这个嘛～看来是非买不可的了！

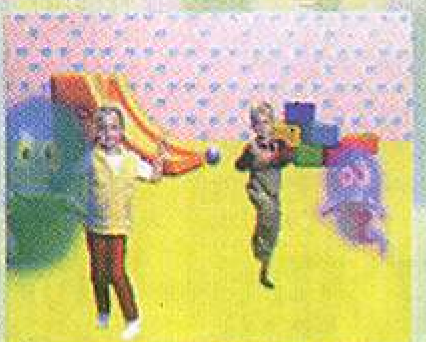
一举介绍全部26首收录曲

DISC-1	DISC-2
5,6,7,8/STEPS	Dschinghis Khan
No Limit	Santa Maria
Hello Mr.Monkey	Scatman(SKI·BA·BOP·BA·DOP·BOP)/SCATMAN JHON
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN	THE NEVERENDING STORY
YOU CAN'T HURRY LOVE	TRY ME
THE GALAXY EXPRESS 999/TAKEKAWAYUKIHIDE	TAKE ME HIGHER
SURFIN'U.S.A.	TORA TORA TORA
SATURDAY night	EAT YOU UP
FOOTLOOSE	NIGHT OF FIRE
MY SHARONA	SKY HIGH
MANIAC	SEVENTIES
GHOSTBUSTERS	...baby one more time/Britney Spears
Love's Got A Hold On My Heart/STEPS	LARGER THAN LIFE/Backstreet Boys

粗框者为使用原曲以及原影像

※ THE GALAXY EXPRESS 999/TAKEKAWAYUKIHIDE 只含原曲







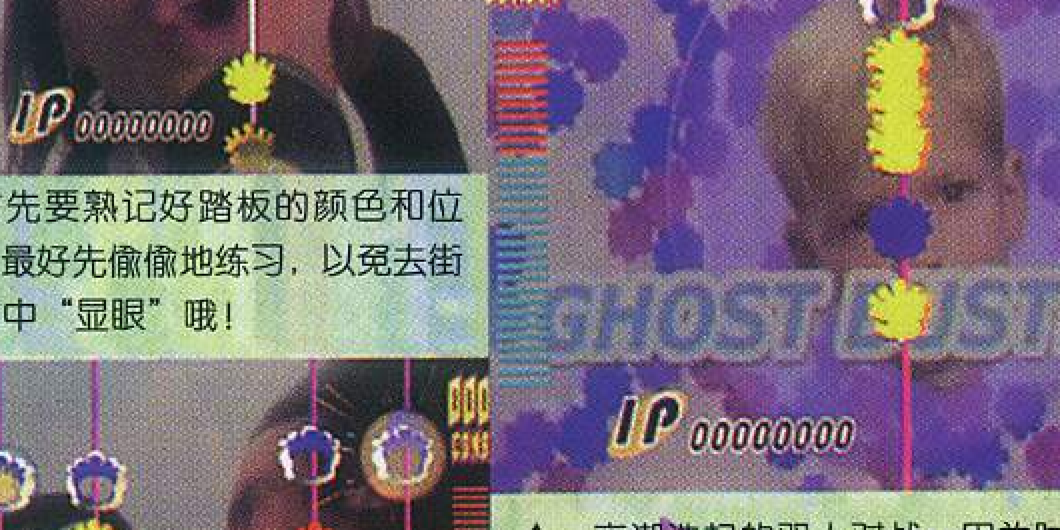
舞步变化无穷中探索通向舞林霸主之位

配合着歌曲节奏、不断踏下脚步的本游戏规则相当简单，相信只要你玩过就一定清楚得很。即是当在画面下方随着音乐流动的红、蓝、黄色标示（脚印形）和时机区重叠的那一瞬间，只要抓准时间踩下相同颜色的踏板或摇杆按钮就可以了。然而，画面中的时机区也会随着玩家的等级而上下移动，因此即使是本系列的老牌玩家，也能在PS2上体验到充满紧张刺激的感受哦！现在，就让我们来公开适合练习的单人画面以及白热化的对战画面吧，不要错过啊！

我踩我踏我跳！
Step Step Step!!



↑首先要熟记好踏板的颜色和位置。最好先傻傻地练习，以免去街机厅中"显眼"哦！



↑→高潮迭起的双人对战。因为时机区会上下移动，只要选择稍难的歌曲难度就会大大增加。对战得买两个专用踏板哦！



↑大汗淋漓地狂跳，直至达到舞林最高境界吧！

跳得如痴如醉！

在PlayStation2上才有的原创模式里，其中有能够获得段位认证的证书模式（License Mode），以及能够欣赏MTV的电影模式（Movie Mode），这是先前就已经提过的。而这两个模式都是必须满足某项条件才能出现的隐藏模式。在此，我们就要重点式地介绍这些顶尖歌手的畅销Music Video，令PS2完美的机能为你展现这些大热歌曲吧！

光是能看到这些原版MTV就已经感到值回票价了



STEPS

徐怀钰曾经翻唱过的"5,6,7,8"，在世界各地都造成流行哦！



SCATMAN JOHN

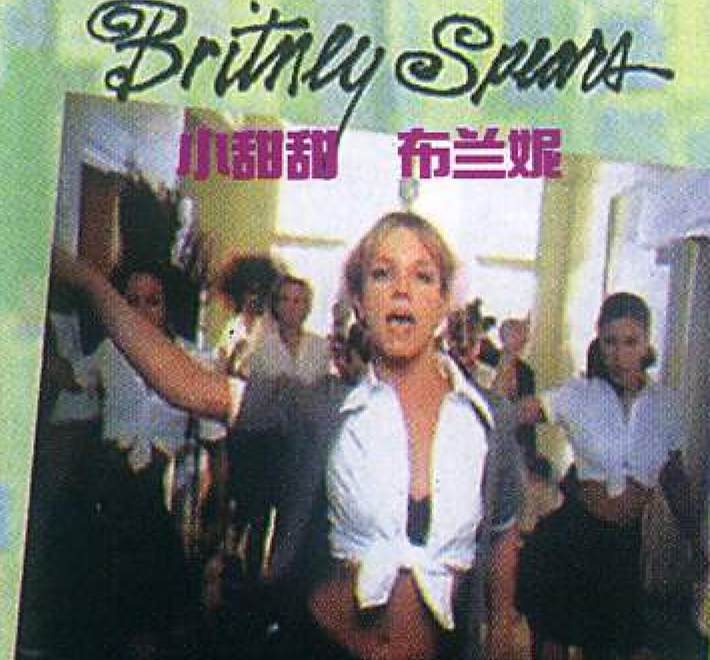
在日本因拍电视广告而声名大噪的胡子老爹。他的SCAT·RAP十分受欢迎，可惜于去年年底去世了。

歌迷不可错过



Britney Spears 小甜甜 布兰妮

以"Baby One More Time"获得全美排行冠军的17岁女歌手。听听她的热门音乐吧！





backstreet boys 后街男孩

全世界均感受他们澎湃活力的BSB，去年的专辑"千禧年"在全球总销量超过4400万套哦。



大家熟悉的后街男孩



FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

最终幻想VIII

由SQUARE推出的史诗般的RPG作品《最终幻想VIII》想必大家都很熟悉了，本次介绍的卡片纯粹是收藏用，正面均由主要角色构成，背面则是这位角色的介绍。


斯考尔


莉诺雅·哈蒂莉


魔女伊迪雅


魔女伊迪雅


斯考尔&莉诺雅&赛法


赛法


斯考尔


莉诺雅·哈蒂莉（闪光卡）


拉格纳&斯考尔（透明胶片卡）


雷神


风神


魔女伊迪雅（闪光卡）


莉诺雅&瑟儿菲&奇丝迪丝（透明胶片卡）


伊夫里特【召唤兽】


克丝亚库特尔【召唤兽】


凯尔贝洛斯【召唤兽】


赛伦【召唤兽】


卡邦库尔【召唤兽】


李拜亚桑【召唤兽】


陆行鸟【召唤兽】


西薇亚【召唤兽】


亚历山大【召唤兽】


布拉萨斯【召唤兽】


迪亚波罗斯【召唤兽】


邦提摩尼姆【召唤兽】


巴哈姆特【召唤兽】

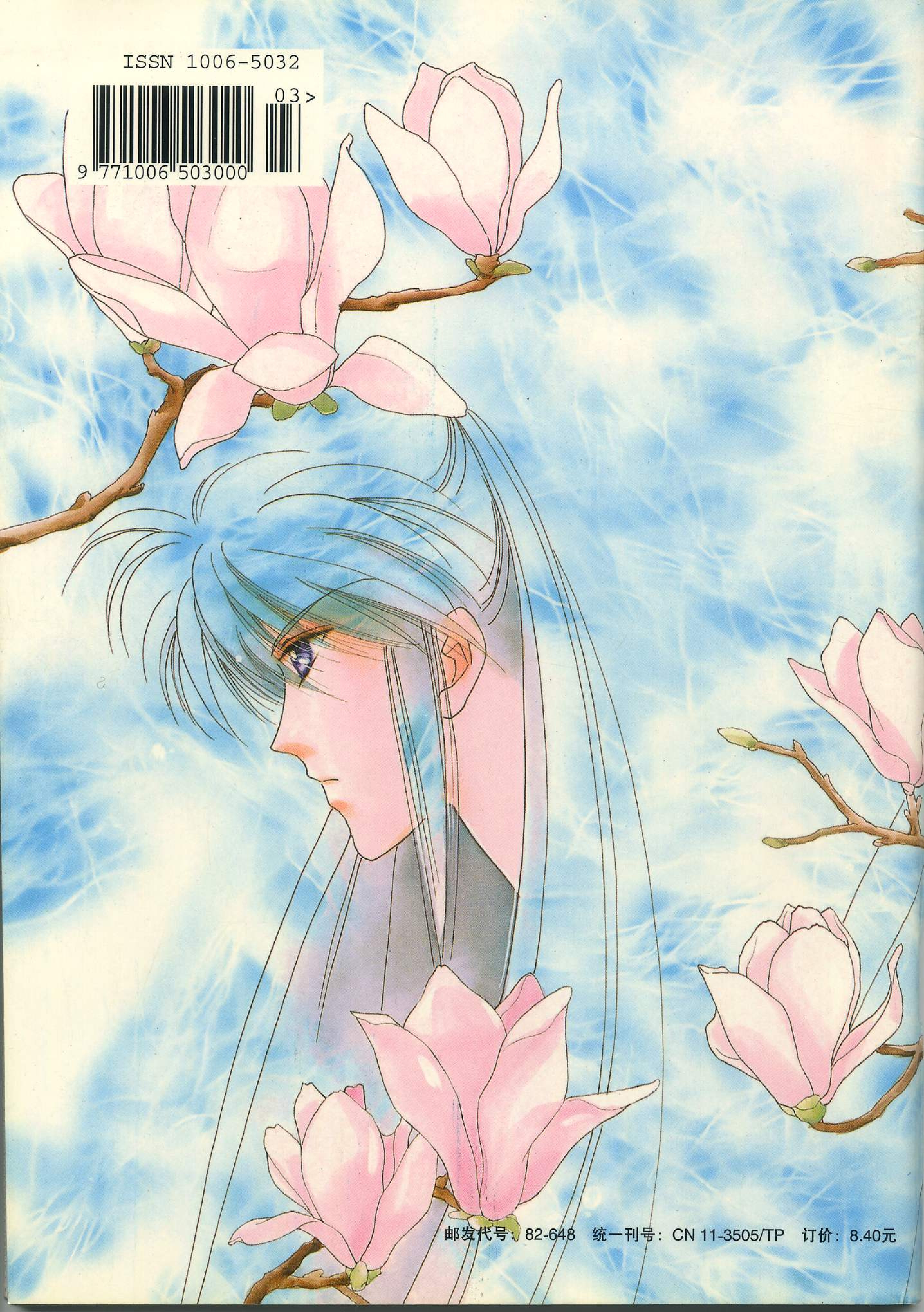

奥汀【召唤兽】


斯考尔・雷昂哈特
莉诺雅・哈蒂莉
塞尔・迪恩
瑟儿菲・尔米
奇丝迪丝・特莉普
亚威恩・基尼亚斯
拉格纳・雷法尔
赛法・亚尔马西
锡德・克雷玛
实战！（闪光卡）
魔女伊迪雅
奇洛斯・席格尔
预感
黑寡妇的追击
对决！
沃特・萨巴库
莉诺雅・哈蒂莉
电波塔的秘密
命运之线
新时代
伊迪雅的恐怖
魔女暗杀
相会（闪光卡）


SNK
www.neogeo.co.jp
运用五种新兵器及四种传统武器纵横海陆空，
挑战最强的战士们，出动！
METAL SLUG3
NOW COMING!!
Warp into Unending Excitement!
METAL SLUG 3
合金弹头3
TM
由于正规军的警觉与情报组织的情报，连续二次由MORDEN元帅发动的“反革命”战争均告失败。但此后多名高官的神秘失踪及多种生物的异化等怪事陆续发生，情报局怀疑与元帅的残党有关，所以强行将秃鹰(FALCONS)与麻雀(SPARROWS)集合起来一起作战。
缩一下肩膀的MARCO、因打招呼而举手的TARMA、“呼”一声后咬一下唇的ERI、笑着说“很久不见了”的PHIO，这群地球上最强的佣兵们终于回来了。
同时新加入了一种名为"WARP GATE"的机关，简单说战线变得不止一条路。只要走进了便可以将你在一瞬间传送至另一个地带，身为最强佣兵的你能否挑战所有版图呢？面对的是敌人？还是……
ARC
厂商：SNK
类型：ACT
媒体：NG机台
容量：688M



namco
鉄拳
TEKKEN
TAG
TOURNAMENT
PS2
厂商：NAMCO 类型：3D-FTG
发售日：2000.3.30



ISSN 1006-5032
03>
9 771006 503000
邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元